3DO • PC-FX NEC • JAGUAR • SATURN • 32X • ULTRA 64 • CD-i • PLAYSTATION
AMIGA CD32 • NEO GEO • MEGA CD • SUPER NES • NEO GEO CD • MEGA DRIVE

CD CONSOLES

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

8 juin 95 • 30 F

Ultra 64 vs 3DO M2

- Los Angeles : 34 pages d'un salon dingue

La sélection du mois

- Shadow Squadron
- Gunners Heaven
- Super Turrican 2
- Jumping Flash
- Puzzle Bobble
- Slam'n Jam
- Chaotix
- Astal

Gagnez 1 Saturn

Avant-premières

- Po'Ed 3DO
- Bug Saturn
- Comanche Snes
- Space Hulk 3DO
- Mother Base 32X
- Power Drive Jaguar

Snes Super Turrican 2

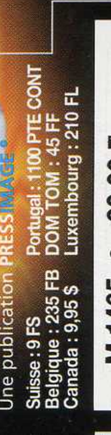
Les 16 bits résistent



3DO Slam'n Jam

Le plus beau des baskets




Une publication PRESSIMAGE •
Suisse : 9 FS
Belgique : 235 FB
Canada : 9,95 $
Portugal : 1100 PTE CONT
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 210 FL
M 1465 - 8 - 30,00 F

numéro 8

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	429,00
ANIMANIACS	299,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BLACK HAWK	299,00
CANON FODDER	449,00
DEMON'S BLAZON	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00
DRAGON	199,00
EARTH WORM JIM	399,00
FATAL FURY 2	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
FIREMEN	499,00
HAGANE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00
JUDGE DREDD	429,00
JUSTICE LEAGUE	429,00
KICK OFF 3	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00
LE ROI LION	399,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00
MORTAL KOMBAT 2	399,00
NBA JAM	249,00
NBA JAM T.E	299,00
NFL QUATERBACK 95	299,00
NHL 95	299,00
NIGEL MANSEL INDY	299,00
POWER DRIVE	399,00
PSG SOCCER	249,00
SAILOR MOON	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SOULBLAZER	449,00
SPIDERMAN TV	299,00
STAR GATE	349,00
STREET RACER	299,00
STROUMPFS	249,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER INDIANA JONES	299,00
SUPER PUNCH OUT	449,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
TETRIS+ DR MARIO	389,00
TOP GEAR 3000	449,00
TRUE LIES	299,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	299,00
WARLOCK	299,00

GENIAL !!! *NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00
STAR WING	99,00
BUBSY	199,00
CLAYMATE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00
DAFFY DUCK	149,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
FLASH BACK	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LEGEND	199,00
LEMMINGS 2	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00
MICRO MACHINES	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00
NBA JAM TE	299,00
NBA LIVE 95	199,00
PARODIUS	199,00
PIRATE OF DARK WATER	99,00
PITFALL	199,00
POPULOUS	169,00
RISE OF THE ROBOT	199,00
SHAQ FU	149,00
SKYBLAZER	199,00
SMASH TENNIS	199,00
SUPER KICK OFF	149,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TENNIS	99,00
SYNDICATE	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	149,00
TRUE LIES	299,00
VORTEX	199,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
WORLD LEAGUE BASKET	149,00
WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00
CANNON FODDER	399,00
DRAGON(EUR)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00
LAND STALKER (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	249,00
NBA JAM T.E (EUR)	299,00
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NFL QUATERBACK 95	499,00
NHLPA 95 (EUR)	399,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
PROBOTECTOR (EUR)	299,00
PSG SOCCER (EUR)	299,00
ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
SHINING FORCE II (EUR)	349,00
SOLEIL (EUR)	399,00
SPARKSTER (EUR)	299,00
SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET RACER (EUR)	349,00
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	299,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
URBAN STRIKE (EUR)	299,00
X MEN 2 (EUR)	399,00
WARLOCK (EUR)	449,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 690 F

BONKERS (MICKEY)	249,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
ILLUSION OF GAIA	399,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	129,00
STREET FIGHTER 2	99,00
VORTEX	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	69,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	299,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3	199,00
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

☞ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
☞ SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
☞ MANETTE ASCII	99 F
☞ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
☞ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
☞ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

☞ **SUPER GAME MAGE**
379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 À11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS -M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS -M° Voltaire
TEL :(1)43 45 93 54



4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82



6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21



39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) **3.290 F**
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**	OUT OF THIS WORLD	299,00
BURNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
		RETURN FIRE	399,00
CORPSE KILLER	299,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CREATURE CHOCK	375,00	ROAD RASH	375,00
CRIME PATROL	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DEMOLITION MAN	369,00	SAMPLER 3	79,00
DRAGON LORE	375,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FIFA SOCCER	375,00	SEWER SHARK	275,00
FLASH BACK	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00	SHADOW WAR	375,00
GEX	375,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GRIDDERS	375,00	SHOCK WAVE	375,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
IMMERCENARY	375,00	**SLAM AND JAM 95**	**369,00**
INTERNATIONAL SOCCER	TEL	SPACE PIRATE	369,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	STAR BLADE	375,00
JAMMIT	375,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**375,00**
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
HELL	349,00	SYNDICATE	375,00
MEGA RACE	299,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE LOST EDEN	375,00
MICROCOSME	299,00	THEME PARK	375,00
MINTEASER (ADULT)	279,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
MYST	375,00	VIRTUOSO	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
NOVASTORM	375,00	WING COMMANDER 3	369,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00		

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BUBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

BOXER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
COSMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MANETTE	299,00	STAR BLADE	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TEKKEN	490,00
GUNNER HEAVEN	490,00	MOTOR TOON	490,00	TOSHINDEN	490,00
JOYSTICK	590,00	PARODIUS	490,00	TWIN BEE	490,00
JUMPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT	590,00
04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 690 F

ASTAL	490,00	MANETTE	299,00
CLOCK WORK		MEMORY CARD	299,00
KNIGHT	399,00	PANZER DRAGON	490,00
DAEDALUS	490,00	VICTORY GOAL	490,00
DAYTONA USA	549,00	VIRTUAL HYDLIDE	490,00
GOTHA	490,00		

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	**690,00**
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**790,00**
SUPER SIDE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROE II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3490 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
CYBER LIP	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



De mémoire de globe trotter des salons consacrés aux jeux vidéo, jamais nous n'avions vu autant de nouveautés, autant d'originalité, autant de fantaisie ! L'Electronic Entertainement Expo de Los Angeles, E3 pour les initiés, qui remplace désormais le CES de Chicago, a été bien plus qu'un salon. Il marque la fin du règne 16 bits et le début de l'empire 32 bits et plus ! L'air de la Silicon Valley doit y être pour quelques chose... Pour vous en convaincre, plongez-vous dans le reportage, vous ne serez pas déçu !

Le dossier thématique du mois concerne la violence dans le jeu vidéo. Question : est-ce que la violence contenue dans nos jeux est préjudiciable ? Didier Dumas, psychanalyste, et Evelyne Esther Gabriel, psychomotricienne, nous donnent leur point de vue.

Sinon en matière de critique, trois jeux ont retenu toute notre attention : Slam'n Jam sur 3DO, une simu de basket comme on aimerait en voir plus souvent, Jumping Flash sur PlayStation, un jeu de plateforme démoniaque en 3D et Puzzle Bobble sur Neo Geo CD, le jeu le plus débile de l'année... mais notre préféré à tous !

SOM

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex,
France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Frank Ladoire.
Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.
Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester.
Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Yohann Morin, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï.
Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, François Laurens, Lionel Pétillon, Romain Poirot, Birdy Nam Nam, Little Senseï, Éric Doan, JP Burias.
RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.
Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier.
RÉGIE PUBLICITAIRE
Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.
Responsable de publicité : Antoine Harmel.
Chef de publicité : Stéphane Bismuth.
Assistante de publicité : Katia Kamiski.
MARKETING
Responsable marketing : Christine de Gandt.
Communication promotion: Nathalie Sergent.
Maquette : Alexandre Lenoir.
FABRICATION
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.
DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73. Tél : 33 (1) 49 88 63 75.
ABONNEMENT
190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél : 43 42 00 60.
TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphistes télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.
ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.
Juridique : Françoise Linossier.
DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.
IMPRESSION
Imprimé en Union européenne.
CD Consoles est une publication de Médialoisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 2ème trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

MAIRE

REPÈRES

● Comment fonctionne un CD-ROM ? C'est la question à laquelle a répondu notre technicien haute performance... Prévoyez la tisane !



TV CONSOLES

● La Cinquième est à nouveau à l'honneur dans *CD Consoles* avec l'interview de Olivier Galzi, animateur de l'émission « Ma souris bien aimée ».



DOSSIER

● La violence dans les jeux vidéo est-elle préjudiciable ? Didier Dumas (psychanalyste) et Evelyne Esther Gabriel (psychomotricienne) ont éclairé notre lanterne !



AVANT-PREMIÈRES

● Au menu : Bug (Saturn), Comanche (Snes), Po'ed (3DO), Power Drive (Jaguar), Space Hulk (3DO) et Mother Base 2000 (Mega Drive 32X).



LES CRITIQUES



ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● Et encore un petit coup d'Alien vs Predator ! Tenez le coup, il n'en reste plus qu'une et on attaquera...

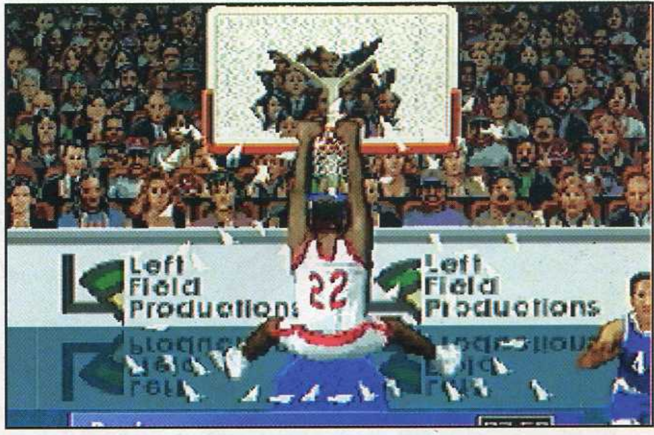




Quelle est donc cette chose de couleur rose ? Astal, le farfadet de la Sega Saturn.



Voici en avant-première l'Ultra 64 dévoilée par Nintendo à l'E3 !



Dans Slam'n Jam, il arrive qu'un joueur un peu chaud explose le panier adverse !

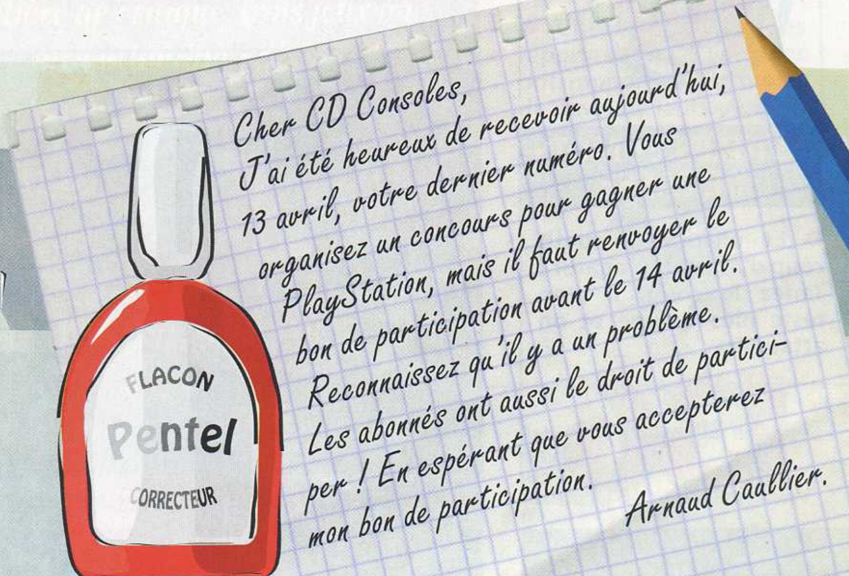


La Neo Geo CD nous offre un jeu aussi bonifiant et régénérant qu'un grand ménage de printemps : Puzzle Bobble ! Sluuurp...

Courrier

Chère équipe de CD Consoles,
Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de votre article sur la PC FX de Nec. J'ai apprécié votre objectivité et le fait que vous n'ayez pas enterré cette console comme certains de vos confrères, car dans un magazine je vois 12 PC-FX vendues dans tout Tokyo. Alors là, je m'inquiète, je fais mon enquête et là je vois dans un fanzine (PC Engine Powerfan) qu'il s'agissait de 12 consoles vendues dans un magasin. Enfin bref, je vous adore car vous ne sortez pas à tout va de la Japanimation DBZ. Mais le fait que vous ne testiez ou ne citiez pas dans les news les jeux CD Nec, m'intrigue car que faites vous de Fatal Fury II, World Heroes II, d'Art of Fighting et de Fatal Fury Special ou les fabuleux jeux d'aventure, certes en japonais, mais tout aussi bon que l'excellent, sublime Chrono Trigger. Donc je vous implore, je vous supplie, citez les jeux CD Nec car ils sont fantastiques.

Amar Touahriya, Villeurbanne.



Cher CD Consoles,
J'ai été heureux de recevoir aujourd'hui, 13 avril, votre dernier numéro. Vous organisez un concours pour gagner une PlayStation, mais il faut renvoyer le bon de participation avant le 14 avril. Reconnaissez qu'il y a un problème. Les abonnés ont aussi le droit de participer ! En espérant que vous accepterez mon bon de participation.

Arnaud Caullier.

Connaissant la situation dans laquelle les grèves à répétition des postes ont mis nos abonnés, nous avons tenu compte d'un délai. Nous avons donc du repousser la date limite au 20 avril, ce qui vous laissait une semaine pour nous répondre. Délai un peu court, d'accord, mais suffisant pour que vous puissiez renvoyer votre coupon réponse. Mais la maison ne reculant devant aucun sacrifice, *CD Consoles* vous propose pour la troisième fois consécutive et pour la modique somme de 30 francs français, non pas une 8 bits (nous avons de l'humour mais quand même !), ni même une 16 bits mais une véritable console 32 bits avec ses poignées de transport, son presse légume haute vitesse et ses accessoires. De plus, dans une logique de surenchère, la direction offre à l'heureux(se) gagnant(e) une nuit d'amour torride avec l'un de nos étalons-rédacteur (ou rédactrice) de son choix ! Inouï, non ? Précisons tout de suite que cette soirée sera sponsorisée, comme de bien entendu, par une marque de ballon en latex réputée…



Avé les CD Consoliens,
Vous n'assurez pas des cacahuètes à CD Consoles ! Pourquoi avoir changé le format entre le numéro 4 et le numéro 5 ? Bon c'est vrai que dans l'ensemble vous êtes des bons !!! Voila ce qui me pousse à vous écrire : j'ai une Saturn import (évidemment) et comme tous ceux qui sont dans le même cas que moi, elle cause japonais... En bidouillant un peu, je lui ai appris le français. Pour cela, il faut allumer la console (si,si...) sans mettre de CD à l'intérieur et suivre les indications suivantes :
1) Cliquez sur le rond du centre de la première ligne. Il s'agit de la « gestion mémoire ».
2) Cliquez sur la zone en bas à droite. Ce sont les « paramètres systèmes ».
3) Cliquez enfin sur la ligne centrale du grand cadre. C'est l'option « définir langue ».
Patrick Feret, Garancière.

Avé Screenager ! Et bien vous, on peut dire que avez mis du temps pour vous apercevoir du changement de format ! Trois mois pour nous faire part de vos observations c'est un peu long, non ? Quelle mouche vous pique pour nous écrire QUE maintenant ? Ça va pas non ? Je ne connais pas Garancière (et je le regrette) mais vu le temps mis par votre lettre pour nous parvenir, ça doit être un îlot perdu en plein Pacifique ! Mais non, je plaisante... Pour le format original, c'est vrai, c'était pratique mais la réalité économique nous a rappelé à l'ordre : trop chère ! D'autant plus que des inconvénients techniques (complètements indépendants de notre volonté) faisaient que ce format était plus gourmand en papier que l'actuel. Paradoxal, mais véridique ! En ce qui concerne les cacahuètes, nous à la rédac' nous sommes plutôt branché « Pipa sol ». Faire parler sa Saturn en français ? Oui c'est possible comme vous nous l'indiquez. D'ailleurs si vous regardez de plus près notre dossier Sega du mois d'avril, vous verrez que notre console s'exprime depuis longtemps dans la langue de Molière !

Salut à l'équipe de CD Consoles.
Vous lisant depuis le début, j'avoue avoir chez vous un magazine qui s'intéresse à toutes les consoles (enfin presque !) : CD-i, Jaguar, 32X, Neo Geo CD... etc. Enfin un magazine qui ne parle pas que des Saturn et PlayStation. Mais là où je suis mécontent, c'est sur la FX de Nec. Vous nous faites un dossier sur la console, vous annoncez des titres, mais aucun test nulle part. Pourquoi ? Surtout ne me dites pas que c'est le japonais qui vous fait peur car Chrono Trigger était entièrement dans cette langue et que Battle Heat à sa place parmi vos tests car il n'est pas compliqué à comprendre et il est beau. Alors CD Consoles, magazine anti Nec ?
Cedric (qui veut une réponse).

Des lecteurs s'inquiètent du quasi « Black Out » sur la PC-FX. A cela plusieurs raisons. Premièrement et avant tout, cette console est très peu distribuée en France. Effectivement, même en import, peu de boutiques proposent la 32 bits de Nec. Il ne s'agit pas de notre part d'un quelconque parti pris ou d'ostracisme, mais il faut avouer que le peu d'engouement (à part quelques fous furieux, vous l'aurez compris) suscité par cette console, nous encourage à la plus grande prudence à son égard. D'autant plus que la machine était absente du salon E3 ! Le plus souvent l'attitude des joueurs est assez méfiante vis à vis d'une machine qui reste marginale. Pourtant Nec s'était déjà remarqué avec son excellente (oui excellente !) PC Engine. Mais en raison d'une distribution trop restreinte et malgré d'indéniables qualités, cette 16 bits est toujours restée en marge. C'est dommage à dire, mais j'ai bien peur qu'en France sa grande sœur suive le même chemin (j'espère me tromper !). Mais promis, nous tacherons à l'avenir de parler plus de cette console et de ses jeux.

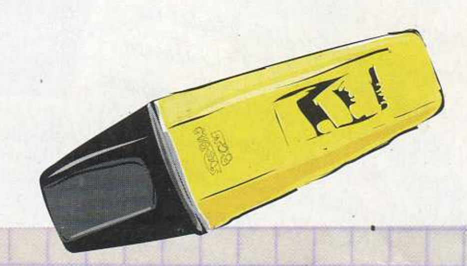
Salut CD Console
Nous vous écrivons pour vous dire à quel point nous sommes déçus de la version de Daytona USA sur Saturn. Tout le monde nous annonçaient une superbe version très proche de l'arcade. Même Sega nous disait qu'il ne sortirait pas une version en dessous de Ridge Racer sur PlayStation. Eh bien, nous sommes désolé mais Daytona est moins bien que Ridge Racer monsieur Sega ! Nous dirons plutôt qu'ils se sont plus approchés d'une console 16 bits que de la version arcade. Nous commençons vraiment à penser que notre Saturn est une « m... ». C'est incroyable de voir à quel point la version Saturn est en dessous de l'arcade. La version arcade est beaucoup plus fluide, les couleurs sautent aux yeux et les graphismes sont fins. Sur Saturn les couleurs sont dégueulasses, il y a énormément de bugs, les décors sont fort pixélisés, l'animation est saccadée et on se demande vraiment si elle est capable d'afficher plus de 256 couleurs. Pourtant Sega dit qu'il a utilisé les deux microprocesseurs 32 bits et que cela se rapproche fortement d'une 64 bits. [...] Voila, nous pensons qu'il était juste de démolir cette console et nous voudrions dire à Sega qu'il serait temps qu'il s'arrête de se foutre du monde en nous promettant des versions proches de l'arcade et qu'ils se réveillent un peu pour leurs prochaines adaptations.

Bigtif et Saturnain.

Whoua ! On peut dire que ça décoiffe ! Avec vous la pauvre Saturn se paye un costard sans faux pli ! En tant que fans de l'arcade, nous comprenons votre réaction épidermique à la version console de Daytona USA. Il faut dire à notre décharge que nous ne connaissons pas encore très bien (qui peut s'en vanter d'ailleurs ?) le potentiel des nouvelles consoles. Cependant, avouez qu'une fois votre coup de sang / gueule passé, comme nous, le jeu devient prenant au fil du temps. Ok, Daytona Saturn n'arrive pas à la cheville de l'arcade. Mais le fun est là et bien présent. Personnellement je m'éclate plus dessus qu'a Ridge Racer, mais cela n'engage que moi ! Évidemment, une conversion plus aboutie n'aurait pas été pour nous déplaire. Mais laissons le temps aux équipes de développement de maîtriser la programmation de la Saturn qui est beaucoup plus complexe que celle de la PlayStation par exemple. Depuis la refonte complète de l'Operating System du kit de développement, les choses devraient avancer dans le bon sens.

Il y a une rumeur comme quoi Sega aurait sortit une version de Daytona à 80 % de la version finale. Confirmez vous cette rumeur ? Y a t il deux versions sur le marché ? Sur ce, longue vie à CD Consoles.

Sam, Lille.



Effectivement une rumeur de copie pirate courait au sujet de Daytona. Après une petite enquête, il s'est avéré qu'à la suite d'une fuite il existait une version non finalisée circulant à... Hong Kong ! Très vite retirée du marché, il est peu probable que des exemplaires se soient retrouvés chez nous, mais on ne sait jamais... Quoi qu'il en soit, tout cela semble bien confus !


Dragon's Games
GROSSISTE SPECIALISE, ANNONCE RESERVEE AUX REVENDEURS
DISTRIBUTEUR OFFICIEL SEGA, VIRGIN...
Des Prix d'enfer !
BOOSTER & STARTER MAGIC
DAYTONA USA SATURN
MANGA COULEUR DU N°1 AU 14
CARDASS STATION
VIDEO DBZ 1 AU 12 FRANÇAIS
TEKKEN JUMPING FLASH ! GUNNERS HEAVEN PSX
NEWS !
FILM COLLECTION SURPRISE
FIGURINES A PEINDRE OTAKU
NBA COLLECTION SERIE 1 & 2 FR & US
HERO COLLECTION 3
SUPER BATTLE COLLECTION
SUPER BATTLE COL. N°1 à 16
CHRONO TRIGGER SFC
FIGURINES A MONTER SD GUNDAM
ACTION KIT N°1 à 6
MANGA NOIR ET BLANC
DRAGON BALL Z 5 RPG
CARDASS DP 22 & PL 13
SURPRISE PART 26
FIGURINES A MONTER MACROSS
DRAGON'S GAMES : Tél. : 33.(1).69.84.71.09 - fax : 33 (1).69.84.71.19


Time Warner Interactive a racheté les droits de Return Fire (le hit guerrier sur 3DO qui a rendu fou la moitié des testeurs de CDC) à Silent Software pour l'adapter sur PlayStation et sur Saturn. Espérons qu'il conserve également les droits EMI pour les musiques classiques d'entologie qui accompagne les batailles !

Robo Army • *Neo Geo CD*

Le monde tremble ! L'armée cybernétique, Hell Jeed, veut se rendre maîtresse de la Terre. Et croyez-moi, ils ont les moyens de leurs arguments. Cette force robotisée est composée de centaines de droides tous plus perfectionnés dans l'art ultime de la guerre. Mais, que la veuve et l'orphelin se rassurent, car deux héros vont faire face à la situation. Ces deux êtres mi-hommes, mi-robots, ont des caractéristiques incroyables (ils peuvent se transformer en véhicules, envoyer des décharges d'armes dévastatrices...) qui leur permettent de venir à bout des tirans. Avec Robo Army de SNK, vous avez le prototype même du beat'em all de qualité. Vous avez de l'action, des centaines d'opposants et des coups spéciaux spectaculaires. De plus graphiquement, c'est du très bon. Robo Army exploite complétement les capacités de traitements de la Neo Geo CD, surtout que celui-ci ne souffre d'aucuns ralentissements. De la baston à l'état pur.

Sortie : disponible.

Le gagnant du mois

C'est après moult tergiversations que nous avons décidé, d'éliminer la question 2 du concours PlayStation. En effet, c'est notre maître à tous et rédac'chef adjoint respecté qui est à l'origine du questionaire. Cependant, l'abus brouille son esprit... C'est la raison pour laquelle la bonne réponse, à savoir 19 étoiles, ne figurait pas parmi les trois options proposées ! Pour le reste, les réponses étaient 1) La Horde, 2) 19 (félicitations !), 3) 3, et enfin 4) Law. Et c'est Jeremy Hagege de Fontenay-sous-Bois qui décroche la timballe : une PlayStation de chez moulinex, heu non, Sony !

Une V. P. C. d'enfer !

Il y a quelque temps déjà, nous vous avons parlé de Tokashaido, une boutique située dans les environs de Versailles. Bonne nouvelle, à partir du mois de juin, elle offre au public un service après vente qui, semble-t-il, promet beaucoup. Il concerne exclusivement les machines et jeux CD-ROM de qualité : PlayStation, Saturn, 3DO. Les prix défient, paraît-il, l'imaginable. Alors commandez vite, il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde !
Tokashaido, au : 33 rue d'Anjou.
78000 Versailles.
Tel : 39 20 92 81.

Encore du Score Games !

Le célèbre revendeur qui propose à sa clientèle un choix de plus de 40000 jeux neufs ouvre une nouvelle boutique à Poitiers - 12, rue Gaston Hulin (tel : 49 50 58 58). Ce n'est pas tout : un serveur minitel, le 3615 Score Games est ouvert depuis la fin avril et propose à ses connectés de nombreux services intéressants. (commande, P.A, etc.).

Grand championnat.

Du 31 mai au 18 juin 1995, VidéOstory / VirtuaStory organise dans le Var, à la Seyne-sur-Mer, un grand championnat régionnal du meilleur combattant sur jeux vidéo. Ouvert à tous les habitants de la région et sans limite d'âge, jusqu'à 128 participants (moyennant 25 francs de participation par personne) se disputeront la place de meilleur combattant tout au long de cinq épreuves sur : Toh Shin Den (PlayStation), Super Street Fighter 2X (3DO), Tekken (PlayStation), Virtua Fighter (Saturn) et King of Fighters 94 (Neo Geo CD). Les lots consistent en divers bon d'achat chez Virtua Story. Le championnat aura lieu dans la salle VirtuaStory, 25 quai Gabriel PERI, 83500 La Seyne-sur-Mer. Pour tout renseignement, composez le 94 94 85 49.

VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS

CANNES
141, Rue d'Antibes
Tél. 93 38 01 13
Fax 93 38 05 78



NOUVEAU !

TOULOUSE
C. Cial St Georges
Tél. 61 21 03 54
125 m² de jeux !
ECRAN GÉANT
A côté de Pier Import

ENFIN ! VOUS ALLEZ JOUER MOINS CHER

DRAGONBALL Z

Des milliers d'articles en stock !

OCCASIONS On rachète cash !

TOP MEGADRIVE	
NBA JAM.TE	**349** Frs
PITFALL	**299** Frs
MICKEYMANIA	**299** Frs
LEMMINGS 2	**299** Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	**349** Frs
LA LÉGENDE DE THOR	**429** Frs

TOP SUPER NINTENDO	
NBA JAM.TE	**399** Frs
FATAL FURY SPECIAL	**399** Frs
NBA LIVE 95	**299** Frs
PITFALL	**349** Frs
LEMMINGS 2	**299** Frs
POWER DRIVE	**379** Frs

DES CENTAINES DE JEUX À DES PRIX DÉLIRES !

PS-X - SATURN - 3DO
Toutes les nouvelles consoles en démo !



DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT ENTRER DANS LE FUTUR

Le mardi 30 mai, la Fnac CNIT a inauguré une succursale multimédia à la Défense. Retrouvez sur 4000 m2 toutes les dernières innovations dans le domaine du son, de l'image et de la micro-informatique. C'est aussi une espace ouvert à la création artistique et littéraire. Si ça vous branche, cet endroit vous comblera.

Incantation *Snes*



Titus nous propose un jeu d'action et d'aventure dans un univers de sept mondes très étonnants. Dans un royaume où la magie est reine, le pouvoir est détenu par celui qui possède le livre de Sorcellerie Supreme. Dirigez Zmira, la fille d'un magicien pour retrouver le fameux livre. Vous disposez de neuf tirs spéciaux pour parcourir sept mondes. Chacun de ces monde est décomposé en trois niveaux et se terminent par un boss redoutable. Alors utilisez tous vos pouvoirs magiques et votre énergie pour que ce joli monde puisse enfin vivre en paix.

Sortie : novembre.



Rayman • *PlayStation*



Cela fait des mois maintenant que l'on vous rabat les oreilles avec Rayman ! Voici la version PlayStation tout droit sorti des labos Ubi Soft. Graphiquement proche de la version Jaguar, il existe malgré tout des différences notables. D'abord l'animation est plus rapide et certains effets comme le brouillard ont été rajouté. Mais le plus impressionant reste la bande son du jeu. Les musiques et l'atmosphère sonore sont magnifiques. Un coup de chapeau aux musicos d'Ubi pour ces petits bijoux, il me tarde de les ecouter sur ma chaine Hi-Fi !

Sortie : septembre.





F. Tank *PlayStation*



Titus s'attaque aux nouvelles consoles. Preuve en est avec F. Tank qui arrive sur PlayStation. Les décors seront antialiasés et mappés.

Sortie : inconnue.

Connecte-toi Surprises Garanties sur le 3615

3615 Consolplus

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

JEUX SUPER NINTENDO

UDGE DRED	429 F + 0F
FEVER PITCH SOCCER	369 F + 0F
HAGANE	399 F + 0F
ADAMS FAMILY VALUE	449 F + 0F
LLUSION OF TIME (VF)	449 F + 0F

JEUX MEGADRIVE

STREET RACER 15/06	399 F + 0F
THEME PAR K ???	399 F + 0F
WAYNE GRETZ KY	395 F + 0F
FEVER PITCH SOCCER	375 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	399 F + 0F
MEGAMAN COMPILATION	349 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD

FATAL 3	429 F + 0F
SIDEKICK 3	429 F + 0F
DOUBLE DRAGON	429 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

HELL	299 F + 0F
CANNON FODDER	375 F + 0F
CREATURE SHOCK	375 F + 0F
ALONE VF	375 F + 0F
11TH HOUR	375 F + 0F
SLAM JAM	375 F + 0F
DOOM	375 F + 0F

JAGUAR + 1 JEU	1290 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu	3390 F + 0F
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0F
PSX SONY + 1 JEU au choix	4490 F + 0F
SATURN + 1 Panzer Dragon	4490 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

CONSOLES DE BASE

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE

S. NINTENDO + 1 pad + street turbo	690 F + 0F
MEGADRIVE II + 2 pads	590 F + 0F

JEUX SATURN & PSX

Pour les jeux saturn et psx les rumeurs les plus démentes courent sur les sorties. Ils sont tous à 589 F voila !

En tout cas: DRAGONBALL Z / PSX

589 F

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE + 1 pad à partir de	349 F + 0F
S.NINTENDO + 1 pad à partir de	399 F + 0F
MEGA CD + 1 jeu à partir de	349 F + 0F
JAGUAR + 1 jeu + 1 pad à partir de	890 F + 0F
NEO GEO + 1 pad à partir de	990 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu + 1 pad à partir de	1990 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu + 2 pads à partir de	2290 F + 0F

TOUTES LES VHS VF

Dragonball du volume 1 à 12 dispo!

139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

PLUS RANMA 1/2 VOL 1 & 2	*la cassette* 119F
UROTSUKIDOJI VOL 1 & 2	*la cassette* 139F
CYBERCITY 1,2 & 3	*la cassette* 109F
LEMNEAR	*la cassette* 119F
VENUS WARS 1& 2	*la cassette* 119F
DOMINION 1& 2	*la cassette* 119F
MAPS 1& 2	*la cassette* 119F
IRIA 1& 2	*la cassette* 119F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : SI TU CHERCHES BIEN ...
SURPRISES GARANTIES !

Nouveau 3615 JAPAN*

Eclate toi viens dialoguer avec les fous furieux de la JAPANIMATION

* 1,27 F la mn

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs*

* à partir de 100 Francs d'achat

3615 Consolplus

Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France

Le serveur sans araignées au plafond !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

- CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
- CARTE BANCAIRE
  Expire fin
- CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

JP 42

* frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

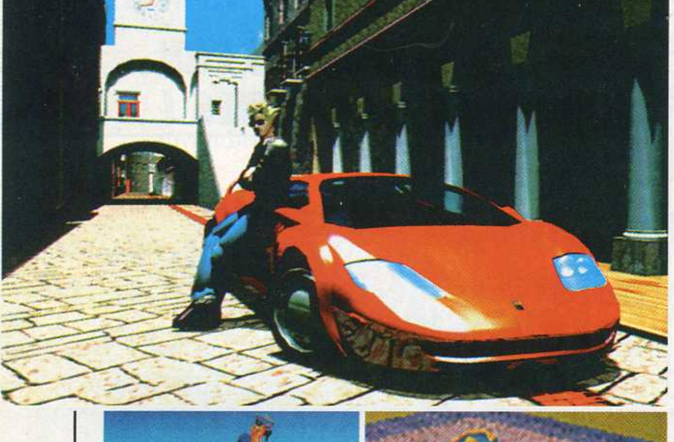
Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03



Activision et Shiny, main dans la main. **Les deux sociétés ont entériné leur accord de développement pour un moteur de programmation. Celui-ci permettra de développer des jeux de haute qualité pour la Saturn, la PlayStation et l'Ultra 64. Ça promet...**

VF2 •Saturn

Le 24 mars, AM2 tenait une conférence de presse au Japon. La grande surprise était une demo de VF2 sur Saturn tournant sur une Silicon Graphics. En effet sous la houlette de M. Suzuki, l'équipe à pondu un nouveau Operating System (OS) pour la Saturn qui devrait faciliter la conversion de jeux d'arcade basés sur le modèle 2, vers la 32 bits (dont Virtua Cop). La réunion était l'occasion de démontrer les capacités de leur bébé et l'efficacité de la nouvelle librairie 3D. La refonte de l'OS se révèle payante puisque la résolution des personnages (mode haute résolution : 704x480) est dorénavant plus élevée que dans l'arcade (480x384). En revanche, les décors restent en basse résolution. Pour l'instant l'utilisation du Twin CPU et du VDP1 est contraignant, mais d'après M. Suzuki, si on utilise le VDP2 et les 3 DSP, il sera peut-être possible d'améliorer la résolution des décors. L'animation reste identique puisqu'en 60 images par seconde. Au fait, cette démo ne leur a demandé que 2 à 3 semaines de travail ! Au final, le jeu devrait comporter 2000 mouvements différents. En marge de VF2, une démo en 30 images/sec. tournait pour illustrer l'amélioration de l'image au format Cinepak. Et la bonne nouvelle concerne ce nouvel OS qui pourra être utilisé par des développeurs tiers. D'ailleurs ce mois-ci, il est prévu lors de l'Omocha Show, une présentation plus aboutie de VF2 !





Virtual Boy, du nouveau.
Les pontes de Nintendo ne veulent pas faire du Virtual Boy une console fantoche. C'est pourquoi, lors de sa sortie, plus d'une dizaine de titres seront disponibles sur ce support. Au programme : Teleroboxer, Galactic Pinball, Red Alarm, Mario's Dream Tennis, Mario Clash tout droit sortie des coffres de Nintendo. Kemco sortira Virtual League Baseball. Enfin du côté d'Hudson on retrouve un Tetris, le shoot'em up Star Soldier, et un Bomberman !

Namco et Saturn.
Depuis le 10 mai, Namco a annoncé son infidélité à la PlayStation. En effet, Graig Erickson, responsable du département Recherches et Développements de Namco, a déclaré que CyberSled (un de leur plus gros Hit d'arcade de l'année 94) serait adapté très prochainement sur la Saturn. CyberSled sera le précurseur d'une longue lignée de jeux made in Namco pour la Saturn. Namco rejoint ainsi la centaine d'éditeurs qui travaillent sur les développements de jeux pour la Saturn.

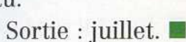
Mindscape rejoint la Dream Team.
Le 11 mai, Nintendo of America et le développeur Mindscape ont annoncé le début d'un partenariat pour l'Ultra 64. Cet accord porte tout particulièrement sur le soft Monster Dunk. Ce jeu de basket démentiel utilisera pleinement les capacités graphiques de la future 64 bits de Nintendo. Monster Dunk est basé sur le concept du show avec des matchs en deux contre-deux. L'humour est donc bien présent avec des transformations et des dunks peu orthodoxes. Par exemple, des joueurs peuvent se transformer en fumée, en chauve-souris, des mains peuvent surgir à tout moment du sol pour attraper les joueurs... Enfin des dizaines de scènes en cinématique viendront rythmer agréablement le jeu.

Clockwork Night 2•*Saturn*





La première partie de Clockwork nous a occupé pendant tout le mois de décembre. Sega n'aura pas attendu longtemps pour nous concocter le deuxième volet des aventures de Pepperucho. Il semble cependant que cette suite n'apporte pas grand chose de nouveau.



Sortie : juillet.



Slam Dunk•*Saturn*

Un jeu de basket de chez Bandai inspiré d'une série de dessin animé très appréciée au Japon. Plus orienté arcade que simulation, Slam Dunk n'en reste pas moins un jeu représenté en 3D avec zoom à gogo.

Sortie : inconnue.

World War Advanced•*Saturn*

WWA est à la base un jeu de guerre sur ordinateur. Déjà converti sur Mega Drive, Sega l'adapte maintenant sur la Saturn. L'histoire reprend les véritables conditions de la Seconde Guerre Mondiale. Toutes les armes sont d'époques et les phases de combat sont en 3D texturée. Repos la bleusaille !

Sortie : été 95.









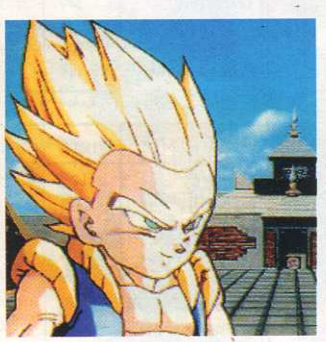
Acclaim Japon a présenté au mois d'avril quelque titres sur Saturn dont Mortal Kombat II, Revolution X et Alien Trilogy illustrant son outil de programmation intitulé Motion Capture. Son originalité réside par l'incorporation d'acteurs incarnant les personnages filmés en vidéo.

Dragon Ball z
PlayStation

Dans cette nouvelle version due à Bandai, il est possible de former un seul personnage à partir des caractéristiques de deux combattants. En plus des coups de la série, on aura un mode de combat automatique, plus de 20 personnages, 5 niveaux de difficulté, des coups spéciaux, et la possibilité de sauvegarder sur une memory card les différents pouvoirs qu'acquière Son Goku. Pour les connaisseurs on pourra même transformer Goku en Hyper Saya-jin. Les scrollings sont très rapides et les décors en 3D mappée.

Sortie : inconnue.



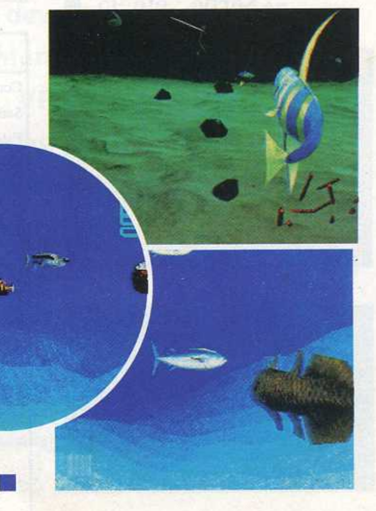




Aquanaut Holiday •*PlayStation*

Dans ce jeu aquatique de chez Artdink, vous pilotez un sous-marin afin de découvrir les trésors de la mer. Les sensations aquatiques sont très bien rendues. On peut communiquer avec les poissons en émettant des ondes, comme les dauphins. L'action connaît plein de rebondissements grâce aux accidents, aux monstres, aux tourbillons, etc. Si votre façon d'aborder les fonds marins plaît à la faune du coin, vous apprivoiserez le Cœlacanthe qui vous guidera vers un monde insoupçonné…

Sortie : 30 juin.



Genesis d'Enix !
Les programmeurs d'Enix, à qui l'on doit Actraiser et Soul Blazer sur Snes, développent un jeu appelé Genesis. Leur nouveau titre mêlera les caractéristiques des deux jeux susmentionnés et sera plutôt orienté RPG. Genesis pourrait sortir au même moment que 7th Saga 2 doté de 32 meg sur Snes…

Du ST-V sur Saturn...
Désormais il y aura des adaptations de jeux ST-V sur Saturn. Selon le chef d'AM1 (Mister Nakagawa), Golden Axe Duel sera le dernier jeu de baston en sprite. En effet Am1 fera désormais tous les jeux en 3D polygonale sur la ST-V, pour laquelle elle serait très efficace. Pour avoir les moyens de leurs ambitions, AM1 a encore augmenté le potentiel des Rom venant s'enficher dans les slots de la carte afin de mieux gérer la 3D et le mapping. Avec le model 1 on disposait déjà de jeux en 30 images/seconde, tandis que la carte équipée de ses nouvelles Rom sera capable d'afficher 60 images/sec. Quant aux conversions, AM1 procédera à des adaptations successives : d'abord du model 2 vers la ST-V et ensuite de la ST-V vers la Saturn.

AM1 prévoit au moins cinq jeux sur ST-V pour cette année. L'adaptation de Golden Axe sur Saturn sera peut-être terminée au mois de juin.

Hasbro toastera les jeux. L'américain Hasbro, numéro un du jouet dans le monde, annonce le développement d'une nouvelle console de jeux ! Son nom : la Toaster. Elle est basée sur un concept de réalité virtuelle dispensée par un casque aux capacités comparables à la station de travail Onix. Des sociétés telle que Microprose, Virgin, EA ou bien encore Argonaut ont investit près de 180 000 dollars pour que la console dispose lors de sa sortie d'un panel de jeux conséquent !

Le premier importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.





Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN



NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX
- GRAN CHASER
- PARODIUS 2
- LIGLOAD SAGA
- SHIN SHINOBI
- PEEBLE BEACH
- BLUE SEED
- RIGLORD
- et plus ...

PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX



SONY PLAYSTATION



NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX
- NIGHT STRIKER
- GOKU DENTSETSU
- RAYMAN
- BOXER ROAD
- PHILOSOMA
- DBZ
- GUNDAM
- KOWLOON'S GATE
- TEKKEN
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO



NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS
L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR



1 290 FRS Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTAISIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JAPANIM'

NEW



- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- et plus ...

JEUX 3DO

- SLAM & JAM 95
- HELL
- PANZER GENERAL
- SPACE PIRATE
- WORLD CUP SPECIAL
- 11TH HOUR
- LOST EDEN
- FLYING NIGHTWARE
- SHELL SHOCK
- ALONE IN THE DARK 2
- CANON FODDER
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR



1 290 FRS Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h
Paiement par
• Chèque • CB
• Contre remboursement



Fax (1) 40.10.95.99

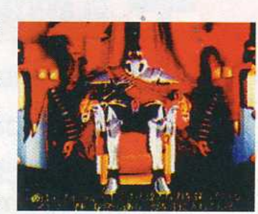
JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

Ça chauffe chez Sega ! Depuis peu, une rumeur lancinante fait frémir le monde déjà bien agité des jeux vidéo. En effet, il est de plus en plus probable qu'une nouvelle console 64 bits soit en cours de développement dans les départements Recherches et Développements de Sega Japon. Nom de code de la bête : Mercure !

Wizardry VII
PlayStation

Bien connu des amateurs de RPG sur PC, Wizardry, de Sir Tech Software, a déjà été adapté sur SFC. Cette fois-ci la version PlayStation est très différente ! Les graphismes sont superbes et les décors modélisés en 3D texturée. Les monstres bougent très bien puisque l'animation est en 60 images par seconde. On peut composer sa propre équipe de 6 personnes parmi les 14 professions proposées : samouraï, prêtre, magicien, etc. Côté scénario, le joueur est en quête d'un pinceau magique volé et avec lequel on peut concrétiser tout ce que l'on écrit.





Sortie : été 95.

En projet chez Sony. Lors de l'E3, nos oreilles indiscrètes ont eu vent d'un jeu de combat en « un contre un » mettant en scène le monstre Godzilla sur la console de Sony. De plus, une adaptation de l'excellent comics Spawn devrait voir le jour sur la PlayStation. D'autre part, Mickey va dépasser les bornes des 16 bits avec une conversion sur PlayStation. Enfin, toujours pour la 32 bits de chez Sony, une suite de Motor Toon Grand Prix est annoncée.

Ultra 64 : ça bouge. Même si l'Ultra 64 n'est prévue que pour le mois d'avril prochain les éditeurs s'affèrent déjà a développer une kyrielle de jeux. Par exemple, EA travaille sur FIFA Soccer, John Madden, NHL Hockey et NBA Live ; Acclaim s'occupe du jeu de catch WWF Royal Rumble et pourrait obtenir les droits pour Power Rangers the Movie ; Williams, tout comme Shiny Entertainement annoncent de futurs jeux de sports et de combats sur la 64 bits de Nintendo. Enfin, Rare travaille déjà sur un Killer Instinct 2 !

CD-i et HIFI. Il y a déjà quelques mois, nous vous annoncions le projet de Philips d'intégrer un CD-i sur un modèle de ses chaînes hifi. Idée ingénieuse, puisque l'heureux possesseur disposerait alors d'une véritable chaîne multimédia à domicile. Puisqu'il pourra écouter des CD audio, mais aussi voir des films, jouer aux nombreux jeux disponibles, ou encore s'informer et s'instruire avec les CD-i appropriés.

UFO
PlayStation



Le spécialiste japonais des OVNI est le maître d'œuvre de ce titre d'ETC. Il s'agit en fait d'une base de données sur les phénomènes extraterrestres observés de par le monde. Un titre à réserver à ceux que cela intéressent et qui manient couramment le japonais !

Sortie : inconnue.

Formation Soccer • *PlayStation*

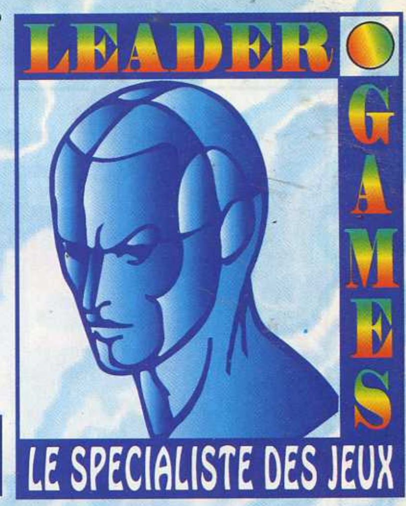
Avec Winning Eleven, les simulations de football arrivent en force sur la machine de Sony. Formation Soccer, de Human, dispose de différents points de vue et d'angles de caméra époustouflants. Les conditions climatiques sont également de la partie et la qualité du terrain change. Idée judicieuse qui améliore la jouabilité, un radar permet de voir les autres joueurs sur le terrain. Histoire de ne plus se faire tâcler bêtement.

Sortie : été 95.





LEADER GAMES



COMMANDE EXPRESS
48 06 68 30
Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

TÉL : (1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS



NOUS SOMMES LES IMPORTATEURS N°1
DE PLAYSTATION SCPH-1000 PREMIUM EN FRANCE. VOUS AUSSI PROFITEZ DÈS MAINTENANT DE LA TECHNOLOGIE DE DEMAIN.





DRAGON BALL Z (PLAYSTATION)


PHILOSOMA (PLAYSTATION)


FORMATION SOCCER (PLAYSTATION)

ARC THE LAD (PLAYSTATION)

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION Peritel +1 Jeu	IMBATTABLE
RGB CABLE	499 F
RIDGE RACER	549 F
SUPER PARODIUS	549 F
KING'S FIELD	549 F
TOSHINDEN	590 F
MOTOR TOON GRAND PRIX	449 F
CYBER SLEED	499 F
COSMIC RACE	449 F
CRIME CRACKERS	499 F
KILEAK THE BLOOD	449 F
RAIDEN PROJECT	590 F
SPACE GRIFFON VF-9 (RPG)	449 F
STARBLADE ALPHA	590 F
TEKKEN	590 F
GUNNERS HEAVEN	549 F
JUMPING FLASH	549 F
MISSLAND	549 F
MAGIC BEAST ... (ACTION-MAI)	TEL
NIGHT STRIKER (3D SHOOTING-MAI)	TEL
GOKU MONKEY... (ACTION-MAI)	TEL
TATSUJIN (TABLE GAME-MAI)	TEL
FALCATA (SIMULATION-JUIN)	TEL
ACE COMBAT (SIMULATION-JUIN)	TEL
METAL JACKET (BATTLE SIM.-JUIN)	TEL
ARK THE LAD (RPG-JUIN)	TEL
THUNDER STORM (MOVIE ACT.-JUIN)	TEL
CYBER WAR (ACTION-JUIN)	TEL
RAYMAN (ACTION-JUIN)	TEL
GUNDAM (3D BATTLE-JUIN)	TEL
FORMATION SOCCER (SOCCER-JUIN)	TEL
PHILOSOMA (SHOOT-JUIN)	TEL
DOKIDOKI (AVENTURE-JUIL)	TEL
EXTREME POWER (SHOOTING-JUIL)	TEL
V-TENNIS (VIRTUAL TENNIS-JUIL)	TEL
KING'S FIELD 2 (RPG-JUIL)	TEL
KAIJU-SENKI (RPG-JUIL)	TEL
DRAGON BALL Z (ACTION-JUIL)	TEL
ZEITGEIST	TEL
BLUE FOREST	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
FUJIMARU	TEL
KNIGHT STRIKER	TEL
KOWLOON'S GATE	TEL
PHILOSOMA	TEL
STREET FIGHTER (MOVIE)	TEL
VAMPIRE (DARKSTALKER)	TEL

3 DO

ARRIVAGES MASSIFS DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES DES US ET DU JAPON. **TEL**

SEGA SATURN

SEGA SATURN + 1 JEU	PRIX IMBATTABLE TEL
MANETTE	TEL
VOLANT POUR DAYTONA	990 F
DAYTONA USA	399 F
CLOCK WORK NIGHT	399 F
VIRTUA FIGHTER	449 F
GALE RACER	399 F
DEADALUS	549 F
ASTAL	549 F
VIRTUAL HYDLIDE	449 F
SIDE POCKET 2	449 F
GOTHA	449 F
PANZER DRAGOON	549 F
VICTORY GOAL	399 F
GRAN CHASER (ACT. DRIVING-MAI)	TEL
PARODIUS (SHOOT-MAI)	TEL
BATTLE MONSTER (ACTION-JUIN)	TEL
PRETTY FIGHTER (ACTION-JUIN)	TEL
BLUE SEED (RPG-JUIN)	TEL
SHINOBI (BATTLE, FIGHT.-JUIN)	TEL
NECKETS OYAKO (BATTLE, FIGH.-JUIN)	TEL
GAKO NO KAIDAN (AVENTURE-JUIL)	TEL
RIGROAD SAGA (SIM.RPG-JUIL)	TEL
RACE DRIVIN (DRIVING-JUIL)	TEL
CLOCK WORK KNIGHT 2 (ACT.-JUIL)	TEL
DIDAROSS (3D FIGHTING)	TEL
FLYING ACES	TEL
VIRTUA RACING	TEL
VIRTUA COP	TEL
DESERT TANK	TEL

NEO-GEO/CD

CD STREET HOOP	399 F
CD SAMOURAÏ II	399 F
CD KING OF 94'	399 F
CD WINDJAMMER	399 F
CD SIDE KICK III	TEL
CD FATAL FURY III	TEL
CD VIEWPOINT	399 F
CD DOUBLE DRAGON	TEL

JEUX À 199 F
CD SAMOURAÏ SPIRIT
CD ART OF FIGHT II
CD FATAL SPÉCIAL
CD SIDE KICK II
CD TOP HUNTER
CD AEROFIGHTER
CD FATAL FURY II

AUTRES TITRES ET CONSOLES NOUS CONTACTER

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES,13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CP : I_I_I_I_I_I
TÉL : ....

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE
❑ CARTE BLEUE : BANQUE : ....
I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
DATE D'EXPIRATION : I_I_I I_I_I
SIGNATURE (obligatoire) :

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H

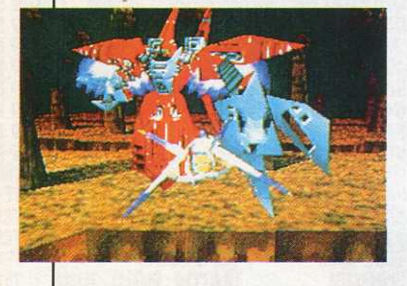
Prix ou offres révisables sans préavis-Dans la limite des stocks disponibles.

RCS PARIS B 392 374 849

RPG en préparation pour l'Ultra 64. La sortie tardive de l'Ultra 64 lui permettra de sortir avec de nombreux jeux. Parmi ceux-ci on annonce quelques RPG des plus affriolants. Final Fantasy 7 est d'ores et déjà en préparation, ainsi qu'un jeu de rôle mettant en scène Mario, Luigi et la Princesse ! En attendant un nouveau Mario sur ce même support ?

Straight Guys *PlayStation*

Un shoot'em up en 3D ça vous branche ? Avec Straight Guys (titre provisoire), Taito vous propose de piloter un vaisseau vu de dos et volant à quelques mètres



seulement du relief en 3D. L'animation n'est pas des plus fluides et l'action semble répétitive. Mais la version que nous avons vue n'était pas définitive alors attendons, nous jugerons sur pièce...

Sortie : juillet.

Gakko No Kaidan • *Saturn*



Ce jeu d'aventure, de maître Sega, est adapté d'un film japonais à succès. Il s'agit d'une histoire de fantôme qui sévissent dans une école nippone. L'ambiance qui règne s'annonce prometteuse mais malheureusement ce titre risque fort de n'être jamais traduit !

Sortie : juillet.



King Field II *PlayStation*



King's Field II a déjà fait l'objet de quelques lignes dans nos colonnes. Voici donc une nouvelle photo livrée en pâture à vos yeux ébahis ! Dans ce nouveau volet, le personnage bénéficie d'une très bonne animation et l'action s'intensifie au cours de l'aventure. Un effort particulier a été réalisé par From Software sur les décors extérieurs. Malheureusement les énigmes sont trop simples. Heureusement, il n'est plus besoin de changer d'image pour obtenir l'inventaire.

Sortie : juillet.



Disque Takara

Avec Toh Shin Den, les nippons sont tombés amoureux fou d'Ellis. À tel point que Takara édite un CD comportant trois messages pour répondeur téléphonique avec la voix de la petite au cheveux vert. Moi j'aurais préféré un album photo de Sofia en maillot de bain...



Revolution X • *PlayStation*

Ce jeu d'arcade de Midway existe déjà sur PC CD-ROM et met en scène le célèbre groupe de rock Aerosmith dans un « gun shooting ». Il va falloir être rapide car la règle de Revolution X est « tuer ou être tué ». De l'action, et encore de l'action à la sauce Acclaim Japan.



Sortie : hiver 95.

Kowloon's Gate
PlayStation

Kowloon's Gate est un mélange de RPG réaliste et d'aventure tournant autour du Fu Sui. Il s'agit d'une « science » ancestrale pour chasser les mauvais esprits qui pourraient nuire à la bonne marche d'un commerce par exemple. Les adeptes du Fu Sui sont toujours d'actualité puisque pratiquement aucune société asiatique « sérieuse » ne se passe de leurs services. L'histoire de Kowloon's Gate se déroule à Hong Kong (prononcez « Hon Kon ») le 22 mai 1997 (ça c'est de l'info précise !). Pour une raison que l'on ne connaît pas, le Fu Sui n'est plus pratiquée et un étrange château aux neuf dragons est apparu. Hong Kong tout entier se réveille métamorphosé. En tant que disciple d'un grand maître de Fu Sui, votre but est de pénétrer dans ce château afin de découvrir la vérité et rétablir l'équilibre cosmique. Toute la ville a été réalisée en film au format JPEG. Le château de tous les dangers est quant à lui calculé en polygones. Ce jeu, de Sony Music Entertainment, est assez novateur puisqu'il n'y a ni bons ni méchants. Essayez-donc de vous y retrouver !

Sortie : fin octobre.







Atari veut vraiment frapper un grand coup ! On parle de l'adaptation de jeux de combat tels que Mortal Kombat 3 et Thea Realm Fighters. Là où cela fait mal, c'est l'annonce du futur lancement de la Jaguar 3. Elle sera composée d'un lecteur CD-ROM double vitesse. Son prix : aux alentours de 1750 francs.

Philosoma • *PlayStation*



Nous vous en avions déjà parlé, mais voici les dernières infos en date. Philosoma est le shoot'em up de Sony où l'on passe allégrement de la 2D à la 3D. Un même stage offrira plusieurs points de vue : soit de côté, soit de dos. De superbes scènes cinématiques viendront alimenter le scénario : vous partez à la rescousse d'un avion naufragé situé sur la planète 220 aux commandes du Stolega, un vaisseau high-tech. Tout au long des combats vous restez en contact avec le Galante, votre vaisseau mère... Philosoma fera sans aucun doute l'objet d'un test, alors restez branché !

Sortie : juin.





Shining Wisdom
Saturn



Après Shining Force sur Mega CD, Sonic Team travaille sur un Role Playing Game très orienté action. Les personnages ont été calculés sur de gros ordinateurs graphiques et présentent des contours très lisses sans aucunes pixellisation. Les développeurs ont la ferme intention d'en faire un jeu comparable au mythique Zelda, c'est vous dire ...

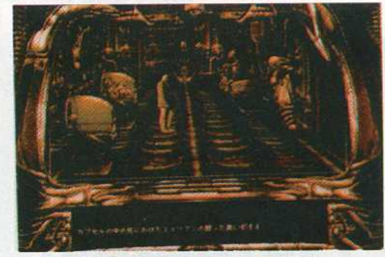
Sortie : inconnue.



Dark Seed • *Saturn*

Dark Seed est un jeu d'aventure qui s'honore de la collaboration du surréaliste H.R. Giger, l'artiste suisse qui a conçu le design pseudo gothique du film Alien. Ses dessins ont été scannés puis incorporés dans le jeu pour constituer le « Dark World ». La trame de l'histoire s'inspire également de l'œuvre de H.P. Lovecraft, avec des mondes parallèles peuplés de créatures bizarres. Dark Seed promet des sueurs froides, c'est sûr.







Sortie : été 95. ■

ShellShock! *Saturn et PlayStation*



Cette simulation de tank en 3D mappée, dans lequel le joueur doit venir à bout de plusieurs missions, offre une grande diversité de décors exotiques. Le tout en 256 couleurs seulement ! Les véhicules quant à eux, sont précalculés sur des Silicon Graphics. En tant que « bleu » d'une équipe de mercenaires aguerris, vous devrez faire vos preuves sur le terrain. Au fur et à mesure des missions, vous aurez la possibilité d'augmenter la puissance de feu de votre engin de mort. De l'action qui déménage sévère et accompagnée de rap à l'emporte pièce.

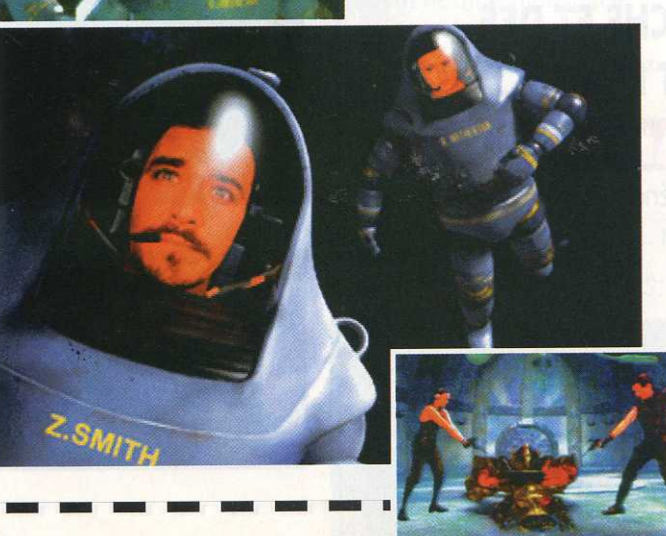
Sortie : août. ■

The Daedalus Encounter *3DO*

Un jeu d'aventure mettant en scène la ravissante actrice Tia Carrere (Wayne's World, True lies) dans une aventure qui nous plonge en pleine science fiction. Ce jeu est en Full Motion Video (les acteurs et les décors sont en plein écran). Daedalus Encounter est le premier vrai film interactif sur 3DO: Les vidéos sont vraiment belles et fluides mais le meilleur reste le scénario. Le tout est signé Panasonic Soft et tient sur trois disques !

Sortie : juin. ■





Scavenger est un toute nouvelle société basée à Los Angeles. Jeune mais pas inexpérimentée puisque leurs programmeurs se vantent de maîtriser le potentiel 3D de la 32 X. Leur but avoué est de sortir avant la fin de l'année trois titres sur 32X et deux sur Saturn. Le premier n'est autre que Batman Forever pour Acclaim.

Dokioki
PlayStation



Dokioki est un jeu d'aventure graphique dans un monde étrange et dans lequel vous vous promenez comme un touriste. Le but est de découvrir la réalité. Pour cela, vous parcourez le vaste monde, rencontrez des objets et communiquez avec les animaux et les végétaux. Tout ce que fait le joueur est mémorisé et pris en compte pour la suite. Dokioki est un jeu très mystérieux, très artistique. Un effort particulier à été apporté au niveau visuel. Les meilleures graphistes japonais ont été mobilisés pour son développement.

Sortie : automne 95.

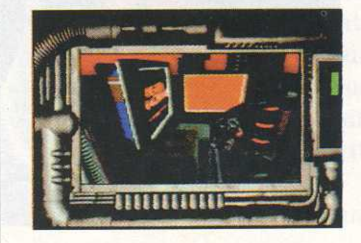




Cyber War
PlayStation







Tiré du film « Le cobaye », ce jeu commence à la fin de l'histoire. Job, le cobaye du docteur Angelo, n'a pu conquérir le monde. Un combat acharné s'engage entre le docteur et sa créature. On dirige Angelo dans la base gouvernementale. À chaque carrefour, il suffit pour se diriger de choisir un chemin prédestiné. Ce jeu de Coconut Japan Entertainment est en précalculé... l'interactivité sera donc limitée.

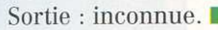
Sortie : juin.

V Tennis
PlayStation



Dans la famille simu de sport en 3D polygonale je voudrais le tennis. Bonne pioche ! V Tennis, le jeu de Talking House, est le premier du genre sur PlayStation. Des zooms et des changements de points de vue permettront de mieux coller à l'action. Roland Garros sur console n'est plus très loin !

Sortie : inconnue.





Icebreaker • *3DO*

Dans ce jeu de réflexion, signé Panasonic Software, vous défie sur 150 niveaux. Le but est de détruire toutes les pyramides que vous rencontrez. La nature du terrain varie de la lave au marais en passant, bien sûr, par la glace. Utilisez votre blaster et cassez de la pyramide !

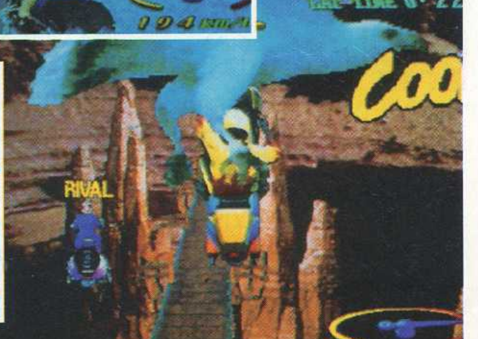
Sortie : été 95.

Cool Riders • *ST-V*

Cette course de moto, de chez Sega, nous emmène dans cinquante endroits différents. Les pilotes ont été filmés grâce au rotoscoping, ce qui procure un très grand réalisme. Au choix huit motos différentes. Les décors sont calculés à partir d'ordinateurs graphiques et le jeu est programmé sur le système H-1. La résolution sera en 496x384. L'adaptation sur Saturn sera facilitée par l'utilisation du processeur SH-2.

Sortie : inconnue.





Tokyo Dungeon
PlayStation



Tokyo 2020. Il existe deux espaces : un espace réel (Tokyo) et un CyberSpace. Vous êtes un policier et vous vous déplacez dans les deux mondes afin de résoudre des affaires étranges. Ce RPG CyberPunk, de Kadokawa, en 3D compte à son actif beaucoup d'animations précalculées.

Sortie : fin 95.



Un million de Saturn, et moi, et moi ! Et oui, le cap du million de consoles vient d'être franchi. À cette occasion, Sega va offrir un « Gold Disk » à 100 000 personnes ! Le Virtua Fighter CG Portrait Collection. Il s'agit de belles images ou vous découvrez la vie privée de tous vos combattants favoris.

Pro Wrestling *PlayStation*

Je suis sûr que vous avez toujours rêvé d'appartenir au Shin Nippon Prowrestler Club ! Il s'agit d'un club de catcheurs japonais très réputés (chez eux !). Dans cette simulation tout en polygone, proposée par Tomy, vous disposez de trois techniques différentes : la saisie, l'attaque et la souplesse. Après avoir choisi son combattant parmi douze individus vous devrez enchaîner clés et manchettes pour vous imposer. Voici l'occasion rêvée d'incarner l'Ange blanc sans prendre de coups !

Sortie : été 95.





Cyber Dillo • *3DO*





Cyber Dillo se veut le jeu le plus grossier et le plus dégoûtant de la logithèque 3DO. Panasonic Software vous présente Dillo, un petit tatou, qui après un accident de la route (il s'est fait rouler dessus), devient le premier super tatou cybernétique de la création. Depuis sa transformation, il n'a de cesse de libérer le monde du disco et de quelques créatures (Barfman, TV Man ou encore Melon Fish). Ce jeu s'annonce comme le plus délirant depuis Earthworm Jim sur 16 bits !

Sortie : automne 95.

Quovadis • *Saturn*



Cette simulation spatiale de chez Gramus n'en est qu'à 60% de son développement. Doté de deux modes, le story mode qui favorise le côté aventure et un mode simulation qui lui, accentue le côté arcade. Vous pourrez vous mettre sous la dent différents scénarios et plusieurs fins possibles.

Sortie : été.

Sega Adventure • *Saturn*

Ce RPG tout en polygone, de Game Studio, reprend le thème des jeux Donjon et Dragon. Game Studio, le développeur, utilise le tout nouvel OS de la Saturn développé par les soins d'AM2. Ses programmeurs nous promettent un jeu magnifique et intéressant. Espérons que l'intérêt soit à la hauteur. On verra !

Sortie : inconnue.

Carrier : Fortress at Seat • *3DO*

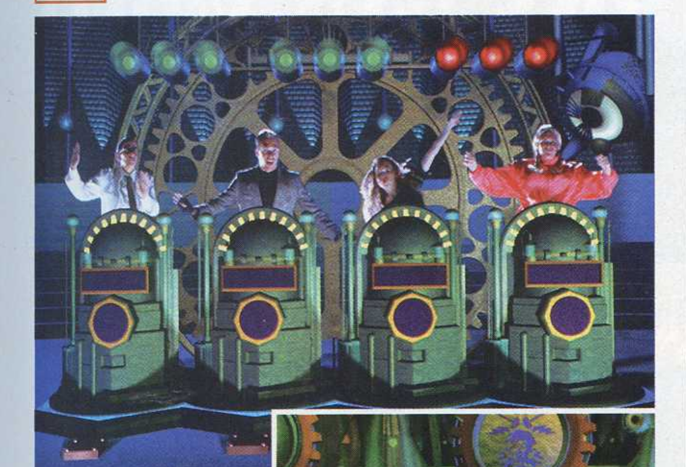




Encore un jeu sur 3DO, du décidément très prolifique Panasonic. Mais Carrier est particulier puisqu'il s'agit en fait d'un titre multimédia qui nous fait vivre de l'intérieur la vie à bord du Carl Vinson, un porte-avion nucléaire. Tiré de documentaires à succès de la chaîne américaine « Discovery Channel », ce CD-ROM est instructif à plus d'un titre. Une banque de données sur les armes, le matériel, l'équipage, etc. intéressera les amateurs et non pas les armateurs...

Sortie : automne 95. ■

Zhadnost : The People's Party *3DO*



Après la chute du mur de Berlin, l'Europe de l'Est s'ouvre à l'économie de marché. C'est une chance pour vous et vos camarades de vous affronter dans des duels capitalistiques sans merci afin de ramasser du cash. Zhadnost est un jeu des Studio 3DO un peu particulier puisqu'il s'agit d'un Trivia de deux à quatre personnes. La connaissance de l'anglais est impérative !

Sortie : inconnue. ■



On peut le dire, l'Electronic Entertainment Expo alias l'E3 a été le salon le plus fourni de la décennie. Au programme plus de deux cent nouveautés 32 bits et une vingtaine de nouveaux jeux 16 bits ! La présentation du M2 pour 3DO, les premières photos de l'Ultra 64, le casque de réalité virtuelle d'Atari et bien d'autres choses encore. Eh oui, le monde du jeu vidéo s'est enfin réveillé. Suivez le guide !

Reportage réalisé par Tommy François, David Msika avec la collaboration de Romain Poirot

EN direct de los Angeles

RIDIN' ON ZE SOFT


L'énorme hall d'exposition de l'E3 à L. A.


Un paysage paradisiaque et un soleil de plomb. L'E3 s'annonce plutôt bien...

Quatre cent vingt exposants, des kilomètres carrés de moquette, 40 000 visiteurs par jours pour ce salon uniquement réservé aux jeux vidéo et au multimédia. Une grande première aux États-Unis depuis la création de ce marché au milieu des années 70. Faut-il y voir la maturation et la professionnalisation d'une industrie dont le chiffre d'affaire dépasse celui du cinéma, annoncée par beaucoup depuis des mois et capable dorénavant de s'assumer pleinement ? Sans doute !

Une seule édition, la première, aura suffit pour imposer l'E3 comme l'événement de l'année, reléguant les meilleurs crus des C.E.S passés au rang de manifestations de seconde zone. Les éditeurs l'ont bien compris et ont multiplié les efforts pour paraître sous leurs plus beaux atours. Les stands rivalisaient de strass et de paillettes, d'hôtesses sexy, d'effets visuels en tout genre, de décors superbes, de télés, d'animations diverses, de goodies (quel journaliste n'est pas rentré chez lui avec trois casquettes, six T-shirt, des CD, un blouson...) et j'en passe. Ils rivalisaient aussi au nombre de nouveautés présentées, essentiellement, sur les nouvelles machines. Si, ces derniers mois, l'actualité nous paraissait bien pauvre, de leur côté les éditeurs redoublaient d'ardeur pour être prêt pour l'E3. Et croyez-nous, les mois à venir seront plus passionnants encore qu'au plus fort de la bataille Sega/Nintendo. L'émergence d'un nouveau support, le CD et l'arrivée de nouveaux acteurs comme Sony, Time Warner, BMG, Viacom, Fox prouve s'il était encore nécessaire que l'industrie du jeu et du multimédia est maintenant un secteur économique à part entière. Un secteur que les géants du monde du loisir ne peuvent ignorer plus longtemps.

Les visites de George Lucas et de Steven Spielberg ne passèrent d'ailleurs pas inaperçues.

La seconde édition de l'E3 est déjà prévue l'année prochaine toujours à Los Angeles, capitale d'un état, la Californie, accueillant les plus grands noms du jeu vidéo et du multimédia (Sega, Virgin, Interplay, 3DO, Atari...). En attendant une telle manifestation en Europe ! ❑




Sur le stand Nintendo, des danseuses entament une chorégraphie endiablée !




Jim Davis (à droite), créateur de Garfield, semble très satisfait du jeu dont son personnage est le héros !

BANDAI

L'APPLE DE BANDAI

L'association de deux sociétés aussi différentes qu'Apple et Bandai suscita de nombreuses réactions lors de l'annonce de la Pippin. Cette machine qui se veut multimédia en offrant une large place aux jeux est en fait une technologie Apple vendue sous une autre marque, Bandai en l'occurrence.

Techniquement, la Pippin est une machine très puissante (micro-processeur Power PC) et outre Bandai qui dévelope des jeux sur ce format, des sociétés comme Mindscape ou Electronic Arts tente le pari. Si on ne sait pas grand chose sur les projets d'EA, on peut vous dire que Mindscape projette quatre titres dont une simulation de voitures de courses.

Star Trek : Next Generation. ▲

Mais le géant nippon du jouet n'est pas le seul sur les rangs. Le système Pippin pourrait bien être commercialisé sous peu sous les marques Mitsubishi et Pionner pour ne citer qu'eux, en attendant d'autres noms... En revanche, une chose est sûre, Apple ne sortira pas cette machine sous son label.

La démonstration à laquelle *CD Consoles* a assisté était l'occasion pour les deux parties d'expliquer le positionnement de la machine. C'est ainsi que nous avons appris que la Pippin s'adresse à deux publics différents. Premièrement à tous ceux, qui sans être réfractaires à la technologie, ne veulent pas entendre parler d'un ordinateur. Il est souvent trop compliqué à mettre en œuvre, coûte cher mais pourtant il ouvre, via le CD-ROM, de nouveaux horizons et la possibilité d'accéder aux connaissances bien plus facilement et rapidement qu'auparavant. Apple et Bandai assure que la Pippin est la réponse à ce type de problème.



Rebel Assault. ▲

Deuxièmement à ceux qui connaissent bien l'ordinateur, l'utilisant quotidiennement au bureau par exemple, et qui souhaitent disposer d'autre chose à la maison, pour leurs enfants où pour eux-mêmes. Dans ce cas de figure, Apple et Bandai expliquent qu'il s'agit en fait d'une mécanique d'achat semblable à celle du second téléviseur.

Après avoir donné le prix de la machine, inférieur à 500 $ (environ 2500 francs), montré les premiers jeux, **Rebel Assault** et **Star Trek : Next Generation**, précisé que le design du modèle définitif serait largement modifié (sans doute pour intégrer un écran LCD permettant d'écouter les CD-audio sans allumer le poste de télévision), la conférence de presse s'achève sur la communication de sa date de disponibilité en Europe... Pas avant juin 96 ! ❑

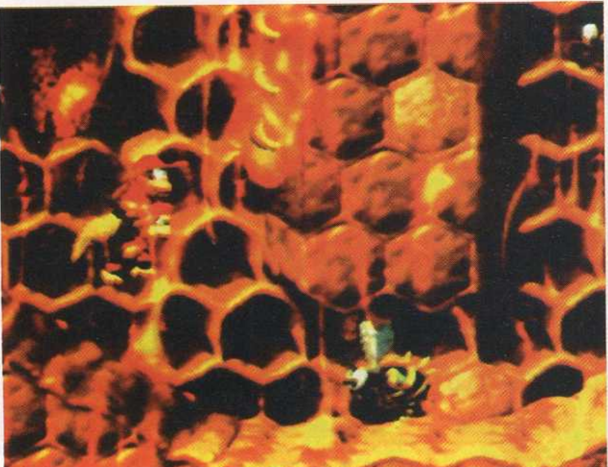


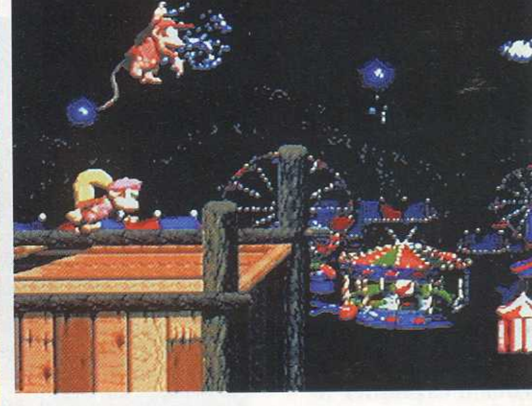
NINTENDO

La Super Nintendo en sursis

Si vous pensiez que Papa Noël vous apportera une Ultra 64 pour les fêtes, détrompez-vous. Car, à moins d'avoir les yeux bridés, vous vous contenterez de Donkey Kong, le retour, et Killer Instinct sur Super Nintendo pour la fin d'année.







◄ *Donkey Kong Country 2.*





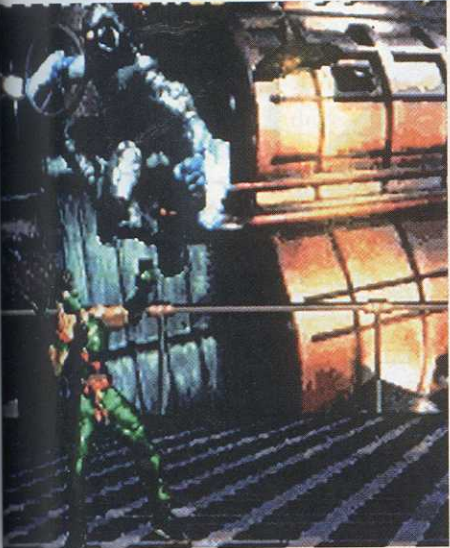
◄ *Earthbound.*

Non content des prouesses de Donkey Kong Country au CES de Chicago l'an dernier, Nintendo réitère la même acrobatie à l'E3 avec **Donkey Kong Country 2 : Diddy's Kong Quest**. Ultra similaire à son prédécesseur, DKC2 est encore le fruit des anglais de chez Rare, maintenant détenu à 25 % par Nintendo en personne. Étayé par les routines graphiques des canadiens d'Alias, Rare confirme donc sa capacité à exploiter les ressources de la Super Nintendo grâce à de nouveaux procédés comme le système ACM (Advanced Computer Modeling). Si une multitude de détails aide cette suite à se démarquer de son ancêtre, on note surtout l'apparition d'un nouveau personnage dans la famille Kong. J'ai nommé la sulfureuse Dixie Kong. Un peu à la manière d'Earth Worm Jim et Rayman (deux autres titres en vogue), Dixie se sert d'une queue de cheval comme d'un hélicoptère pour arriver au bout de ses peines. Bref, cette suite de 32 megs s'annonce d'ores et déjà comme le titre phare des prochaines fêtes de Noël. Du moins, si on en juge par l'énorme succès de son prédécesseur... Depuis la présentation officieuse de l'Ultra 64 en juin dernier, la presse nationale s'évertue à montrer des photos de **Killer Instinct** dès qu'il s'agit de l'Ultra 64. Il semble aujourd'hui que ce titre est retardé, voir suspendu pour l'Ultra

64. En revanche, fidèle à sa réputation, Nintendo crée la surprise en adaptant Killer Instinct sur la Super Nintendo. Le maître d'œuvre de ce titre a encore mis à l'épreuve les talents de ses deux partenaires, Rare et Alias. Faites-moi confiance, ces derniers n'ont pas raté leur coup. Inspirée de l'arcade, cette version reprend certains personnages comme Fulgore, Riptor, Chief Thunder, B. Orchid et Sabrewulf. Signés Silicon Graphics, les graphismes sont d'une finesse de réalisation étonnante. Apparemment, Nintendo aurait mis la gomme sur la musique puisque Killer Cuts, la bande originale de Killer Instinct, sera offerte en bundle avec les deux premiers millions de cartouches vendues en août, aux USA. Bref, les 32 megs de Killer s'alignent tout à fait avec la politique de soutient de la SNES par Nintendo. « Comme nous l'avions annoncé de part le passé, beaucoup de choses restent à faire sur notre machine 16 bits. Le succès phénoménal de DKC n'était que le commencement d'une nouvelle ère pour nous », dixit Peter Main, le vice président marketing de NOA (Nintendo of America).

Outre ces deux blockbusters, **Earthbound**, un RPG en bonne et due forme, est prévu pour fin juin aux US. Contrairement à ses prédécesseurs, l'action de ce dernier se situe dans un contexte moderne. Pour survivre dans notre monde cruel, les quatre héros devront passer maîtres dans l'utilisation du téléphone, des pharmacies et même dans la commande de pizzas. S'inscrivant dans la lignée des Maniac Mansion & Co, cette cartouche 24 megs s'annonce bourrée d'un humour très américain.
Finalement, God save the 16 bits pour un an ! ❑





▲ *Killer Instinct.*

Virtual Nintendo



Une campagne de publicité estimée à 25 millions de dollars est prévue pour le lancement de la Virtual Boy en août. Vendue à 179 $ aux États-Unis (environ 900 francs), la machine sera lancée avec cinq titres : Teleroboxer, Galactic Pinball, Mario's Dream Tennis, Red Alarm et Mario Clash, conçu par Shigeru Miyamoto, créateur de Mario.



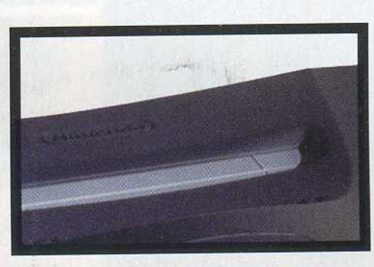
NINTENDO

I WANT MY ULTRA 64

SOUVENEZ-VOUS ! L'AN DERNIER AU C.E.S DE CHICAGO, NINTENDO ANNONÇAIT SES PROJETS 64 BITS, PROVOQUANT LE SCEPTICISME DE LA PROFESSION. UN AN PLUS TARD, LA MACHINE EXISTE, LES DÉVELOPPEURS L'ADOPTENT ET LA CONCURRENCE S'INQUIÈTE. PARI GAGNÉ ?

Rambus, Silicon Graphics, Williams, Alias, Multigen, Software Creations, Angel Studios, DMA Design, Paradigm, Rare, Acclaim, Gametek, Mindscape, Sierra On-Line, Spectrum, Virgin et Lucas Arts sont les membres de la Dream Team du jeu vidéo. Tous convaincus par les capacités de l'Ultra 64, ils travaillent de concert avec Nintendo pour préparer une vingtaine de jeux pour sa sortie. Afin de démarquer sa machine des autres, Nintendo prône l'exclusivité d'un titre à sa plate-forme. Ainsi, Lucas en personne a même accordé l'exclusivité de son prochain titre Star Wars à l'Ultra. D'après ses programmeurs, la 64 bits de Nintendo serait la seule machine capable de subvenir aux besoins de leurs ambitions. « Après 19 mois de développement intense, nous avons atteint nos deux objectifs principaux pour l'Ultra 64 : créer un processeur capable de délivrer les meilleurs jeux et cela, à un prix inférieur à 250 $ » dixit Howard Lincoln, président de NOA (Nintendo of America). Bref, la machine est là, les jeux arrivent, mais il faudra attendre les 24, 25, 26 novembre pour qu'elle soit présentée au Shoshinkaï de Tokyo, le mois de décembre pour sa sortie japonaise et le 1er avril pour la France et les États-Unis.











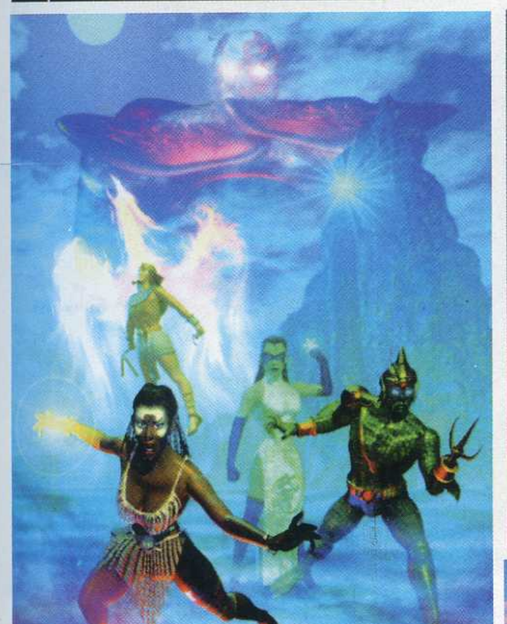
L'Ultra 64 était enfin présentée lors de l'E3. Ses quatre ports paddle intégrés dans la machine sont de bonne augure pour les jeux d'équipe !

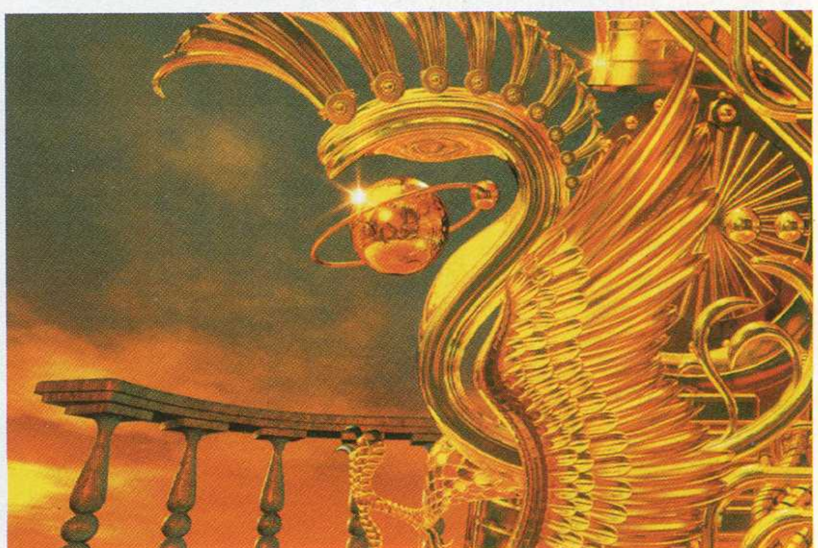


LES COULISSES DE L'ULTRA 64

DERRIÈRE LES BLOCKBUSTERS DE LA SUPER NINTENDO COMME DONKEY KONG COUNTRY, SE CACHENT DES ACTEURS QUI PASSENT SOUVENT INAPERÇUS AUX YEUX DU GRAND PUBLIC. *CD CONSOLES* A DONC DÉCIDÉ DE LEUR OFFRIR CES QUELQUES LIGNES.







▲ ***Voici quelques exemples des capacités des softs Alias & Co.***

Sachez tout d'abord que Nintendo loue activement les services d'Alias, Digipen et Multigen, trois boîtes chargées de la conception de softs de développement pour toutes leurs machines. Ainsi, Alias a fourni PowerAnimator à Rare, une routine capable de générer les graphismes et l'animation de Donkey Kong Country sans problème. D'ailleurs, depuis la sortie du premier et grâce à la demande du marché, Alias en est déjà à la septième version de cet outil de développement. Outre les mappings, ces programmes servent aussi à créer des applications qui réalisent des effets comme la transparence. Puisqu'Alias garde son indépendance vis-à-vis de Nintendo, ils ont aussi mis au point Procreator, programme très grossièrement similaire au précédent utilisé par Interplay, Activision, Time Warner et Ocean. Bien que l'on parle énormément de la société Alias, il ne faut pas oublier Multigen et DigiPen. Le premier se charge de programmes de développement pour la gestion en trois dimensions alors que Digipen est une école de programmation sous la coupole de Nintendo. DigiPen prend des étudiants à la sortie du lycée ou de l'université pour les former. Une fois « instruits », ces jeunes programmeurs réalisent des routines qui correspondent aux besoins exacts de Nintendo.

Bref, la société confirme sa volonté de perfection en créant l'offre en fonction de la demande. ❑



SONY/PSYNOSIS

L'EXPLOSION ...

Sony Computer Entertainment se montre de plus en plus prolifique tandis qu'approche la date de la sortie officielle, hors Japon, de la PlayStation. La firme accumule les titres et les succès, profitant de l'occasion unique que procure l'E3 pour présenter leurs dernières nouveautés sur leur machine.


Razor Wing.

À l'honneur sur le stand de Sony Publishing, on pouvait voir **E.S.P.N. Extreme Games** un simulateur de Skate Board. Sur votre planche de skate, parcourez les rues dans une compétition de «Street Luge» sur 20 courses incroyables en texture-mappé. Ce jeu vous procure les même sensations que Ridge Racer, sans être pour autant un jeu de voiture (comme quoi...). Autre grosse surprise, nous avons vu les premières images de **La cité des enfants perdus** sur PlayStation ! Présenté au Festival de Cannes ce mois-ci, le nouveau film de Caro et Jeunet, réalisateurs de *Delicatessen*, est déjà adapté en jeu vidéo. Dans un univers en 3D, vous dirigez des aventuriers à la recherche des rêves perdus. Ça laisse rêveur... Et pour pallier au manque de jeux d'aventures sur la PlayStation, les développeurs de Sony, avec l'aide de Virtua Studios, ont conçu **Parasite**, le premier jeu d'aventure original à débarquer sur la PlayStation. Dans une ambiance Cyberpunk, vous devez recouvrer votre humanité perdue et trouver la trace d'un « voleur de corps » qui se cache dans la ville. Ce titre ne verra le jour qu'au

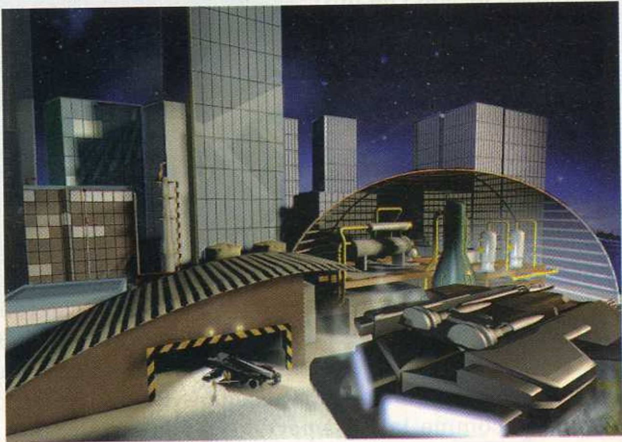

La Cité des Enfants Perdus. ▲





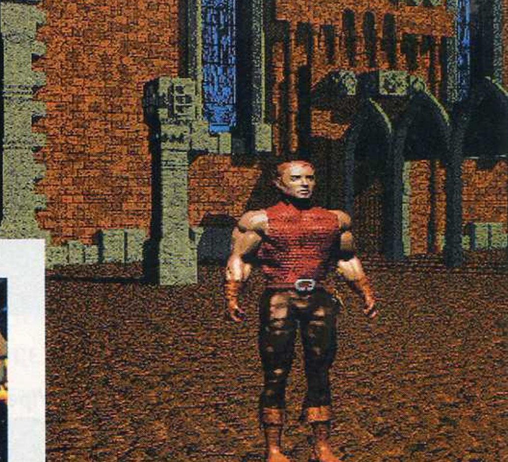
Ball Blazer.

Entropy. ▼









◀ Discworld. ▲ Chronicle of the Sword.



▼ Power Sport Soccer.

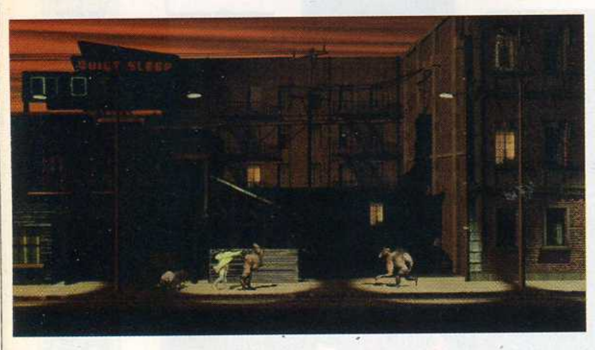




printemps 96 ! Dans un registre beaucoup plus sobre et plus romanesque, on trouve **Chronicle Of The Sword**, dans la parfaite tradition celtique. L'action vous fait partager la vie et les légendes des personnages de l'époque du Roi Arthur. Il s'agit en fait d'un jeu d'aventure (à la sauce RPG) qui vous entraîne dans un décor médiéval, à la rencontre des Chevaliers de la table ronde. Une formidable aventure en perspective, à méditer jusqu'en hiver 1995. Devant la recrudescence de simulations sportives sur tous les supports, il est étonnant de constater que la PlayStation ait attendu aussi longtemps avant de proposer une simulation de football : **Power Sport Soccer**. Les graphismes étonnants et l'incroyable animation en 3D Motion des joueurs, donnent à ce jeu de foot (enfin !) un aspect impressionnant qu'on ne pourra admirer qu'au début de l'année prochaine. Ce n'est pas tout, dans le désordre et sans préférence, on trouvait aussi (sur le stand Sony) **Discworld**, adapté du célèbre livre de Terry Pratchett. Vous incarnez Rincewind, un magicien débutant, évoluant à travers un monde énorme. Le jeu est magnifique, reproduisant parfaitement l'ambiance du livre. Ou encore **Warhawk**, avec lequel une aventure extraordinaire vous attend. C'est un jeu dans lequel vous dirigez, à la manière d'un simulateur, un avion de chasse à l'assaut de forteresses, de bases souterraines, etc. Il faut faire preuve de stratégie et bien penser ses attaques. Et puis **Virus**, dans lequel vous devez aborder un croiseur d'assaut de la fédération dérivant dans l'espace à bord duquel un virus alien s'est introduit. Ce virus est capable de recréer des formes de vies aliens et hostiles, de métal et de chair. Vous détenez l'antidote et les moyens de l'administrer. Prouvez que vous êtes à la hauteur de la mission dont vous avez été investi. D'autre part, on trouve **Sentient**, un jeu d'aventure où le temps compte plus ➤



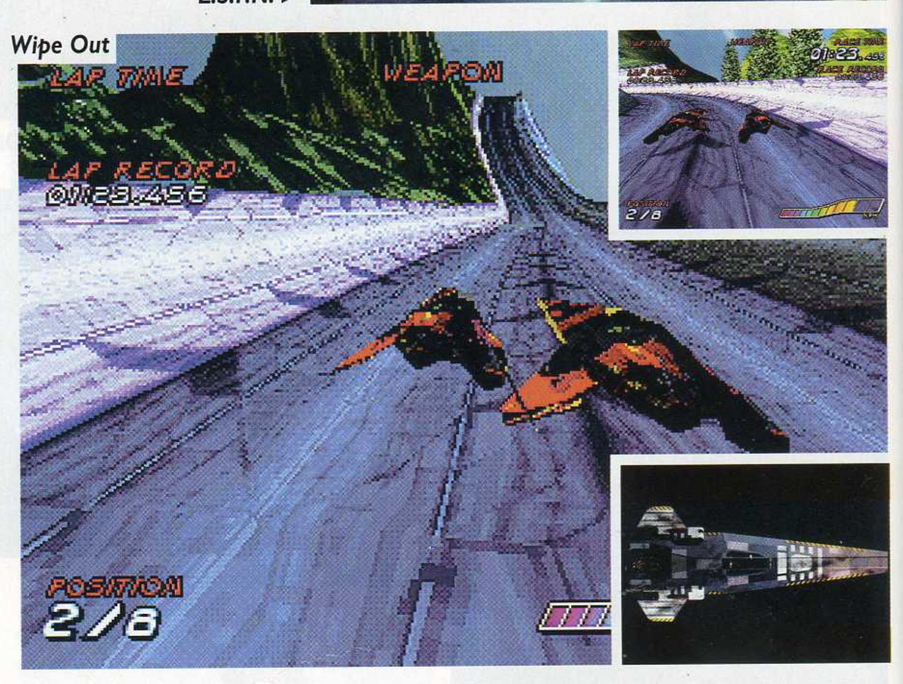
SONY/PSYNOSIS



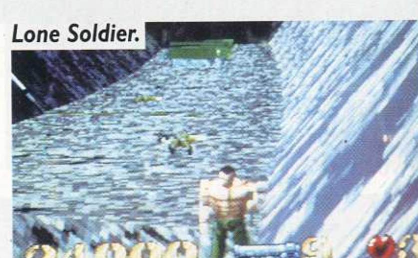
◀ *Parasite.*

E.S.P.N. ▶

➤ que tout ! Vous disposez de 72 heures pour compléter votre mission. Le sort de milliers de gens, repose entre vos mains. Un monde surréaliste a été spécialement créé pour l'occasion et le joueur peut «interagir» avec n'importe quel élément du décor. Enfin on trouve trois jeux qui n'offre pas de grosses particularités, mais qui méritent qu'on leur octroie quelques instants : **Razor Wing**, où vous guidez votre tank antigravité surpuissant à travers un étrange univers tridimensionnel peuplé de forces extra-terrestres. Cet univers virtuel offre deux perspectives différentes : un changement constant d'environnement et une dynamique de véhicule géniale qui dépasse les espérances de tous les joueurs. **Twisted Metal**, qui vous place dans un univers modélisé en trois dimensions, où tous les véhicules ont été spécialement conçu pour être les plus performants, vous devez survivre à la jungle urbaine. De l'action très rapide, incorporant une section de conduite ! Et enfin, **Ball Blazer** réalisé par Lucas Arts, un remake du jeu du même nom sur Atari ST et Amiga. Le jeu vous place dans la peau d'un footballeur des temps futurs. Dans une arène toute en trois dimensions, vous vous battez contre un adversaire dans le seul but de mettre la « balle » entre les deux poteaux adverses. Un jeu très violent, aux actions super rapides et joliment bien réalisé ! À noter aussi **Lone Soldier**, un jeu de « petits sol-



Wipe Out



Lone Soldier.



Twisted Metal. ▼



Warhawk. ▼



Virus. ▼

REPORTAGE

Des vidéos et des jeux

Avant il y avait le CD-i ! Quelques jeux, des éducatifs, un superbe dictionnaire multimédia et presque rien d'autre. Puis vint la carte DV (digital video) et avec elle l'opulence : de la mémoire en plus pour des jeux de bien meilleure qualité et surtout des films avec les dernières sorties cinématographiques.


Creature Schock.




◀ Merlin's Apprentice.


Hall of Fame Football. ▲

Dead End. ▼



Pour les critiques de films, rendez-vous chaque mois dans les prochaines rubriques TV Consoles. En ce qui concerne les jeux, voici un résumé de ce que Philips présentait. On commence avec **Alien Ally**, un des deux titres actuellement confectionné par Argonaut, des développeurs anglais. Il s'agit d'une course de moto à travers la forêt. **Creature Schock** toujours d'Argonaut est presque finalisé et cette version devrait être la meilleure de toutes avec des graphismes en 32000 couleurs. Sortie prévue pour l'automne. Au rayon des titres déjà connus il faut citer **Thunder Of Paradise**, tiré de la série du même nom avec en vedette Hulk Hogan. Dans le genre film interactif, cela semble pas mal réussi. Pour l'éveil des plus petits et souvent celui des plus grands est annoncé **Merlin's Apprentice**, une aventure dans laquelle le joueur doit résoudre une succession d'énigmes. L'action se déroule bien sûr dans un monde proche de celui des Chevaliers de la Table Ronde. **Titanic** se classe dans la catégorie des jeux d'aventure plus classique et vous propose d'étudier le naufrage d'un des plus grands navires de plaisance.

Pour les sportifs, il faut signaler **Hall Of Fame Football**, une simulation de football américain incluant également des séquences vidéos des meilleures phases de ce sport de ces dernières années. Pour les amateurs de ballon ovale. Enfin, **Dead End**, une course de voitures entièrement réalisée en images de synthèse comblera les fanas de la vitesse. Ce titre était montré pour la première fois.

D'autres titres à vocation exclusivement ludique sont en préparation sur CD-i mais ne pouvaient, en état de leur développement, être présentés sur le show. Comptez sur votre *CD Consoles* favori pour vous les proposer très rapidement. ❑

Alien Ally. ▶



SEGA

SIX MACHINES...

FACE À LA COTE DE POPULARITÉ CROISSANTE DE SONY, SEGA CONTRE-ATTAQUE AVEC UNE SÉRIE DE TITRES DIGNES DE SES CONCURRENTS. ET EN PLUS, LA SATURN EST DISPONIBLE AUX US. TOUT PEUT SE JOUER.



▲ *L'Arcade Racer.*



▲ *Garfield Caught in the Act.*







▲ *Virtua Fighter sur 32X.*

Avec la Mega Drive, la Game Gear, la 32X, la Pico, la Saturn et le Mega CD à son catalogue de harware, Sega fait plus fort que Toyota. À l'image de sa gamme étoffée, le stand gargantuesque de Sega présentait une cinquantaine de nouveautés tous supports confondus. Difficile de faire son choix parmi cette floppée de titres. M'enfin, dignes reporters de *CD Consoles*, nous avons effectué une petite sélection pour nos lecteurs préférés.

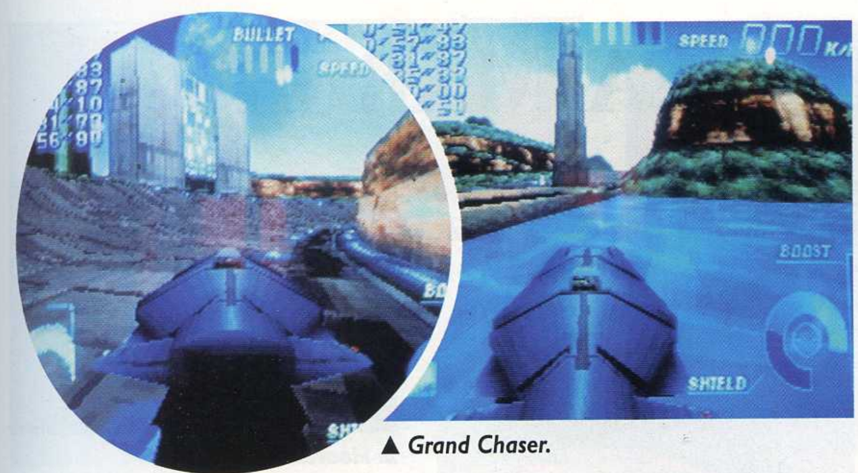
Déjà sorti lors du lancement de la Saturn, Virtua Fighter opère un retour en force avec **Virtua Fighter'**. Dans cette nouvelle version, les programmeurs ont corrigé les quelques bugs du jeu et ajouté des textures. Outre cette réactualisation, Sega annonce aussi **Virtua Fighter** sur la 32X. Bonne nouvelle, le jeu ressemble franchement à la première ébauche sur Saturn. Entre autres, la sortie incessament sous peu de **Virtua Cop** sur Saturn adapté de l'arcade.

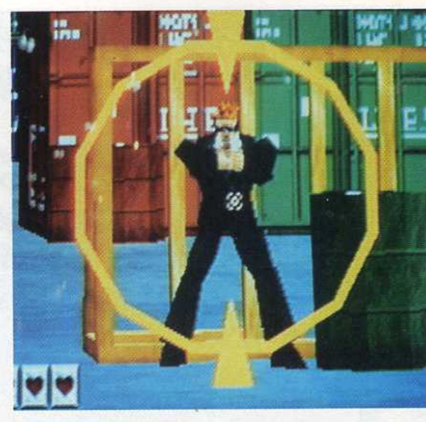
Passons donc aux « vraies » nouveautés ! Jim Davis en personne s'est déplacé pour la présentation de **Garfield Caught in the Act**. Extrêmement bien animé, Garfield est un jeu de plate-forme de 24 megs





▲ *Power Rangers VR.*


▲ Grand Chaser.


▲ Virtua Cop.

où réflexion et dextérité sont mêlées pour une quasi perfection. Jim et l'équipe de programmeurs Sega ont mis un point d'honneur a préserver l'ambiance unique de la bande dessinée, distribuée par Dargaud en France. Dans ce jeu, Garfield évolue à travers des univers inspirés du monde d'Hollywood comme Catsablanca et Curse of the Cleofatra.

Sur Saturn, Maître Sega nous a dévoilé les premières versions jouables de **Grand Chaser**. Ce dernier est un jeu de course futuriste à la F-Zero. Pour les néophites, sachez qu'il s'agit de bolides avant-gardistes sans roue et dotés d'armes surpuissantes qui se livrent bataille sur des circuits très originaux. En simultanée avec la sortie de la Saturn aux US (le 10 mai dernier), Sega a aussi mis en vente le fameux **Arcade Racer**, volant destiné à Daytona USA et Grand Chaser. J'en profite pour signaler que Sega a complétement blousé son concurrent direct, Sony, aux US puisque le géant du multimedia japonais ignorait la date de disponibilité de la Saturn. Même si la Saturn vaut 400$, elle a le mérite d'être bien en avance sur la PlayStation. Bien joué Sega !

Toujours sur Saturn, Novalogic décline un volet de ses simulations d'hélicoptère avec **Black Fire**. Proche du style Commanche & Co, il dispose de beaucoup plus de textures. Finalement, nous finissons sur deux petites news 16 bits qui devraient attirer votre attention dans les mois à venir. Tout d'abord, **Power Rangers V**, inspiré de la série japonaise qui fait fureur sur les écrans. C'est un beat'em up à la réalisation plutôt bonne comparé au jeu sorti sur SNES, il y a quelques mois. Vient ensuite **Vector Man**. Proche du style de Probotector, ce soft vous met aux commandes d'un personnage désarticulé comme celui de Rayman. Sans oublier **NHL**, que la Saturn rend encore plus glissant ! Bref, Sega nous étonne encore par son originalité ! 


▲ Black Fire.




NHL.▶


▲ Vector Man.



LE VIRTUEL, ÇA MARCHE

Bien décidé à ne pas passer inaperçu lors de ce salon - Sega et Sony dévoilaient pour la première fois aux U.S leur console 32 bits - Atari passe à l'offensive dans un secteur très prisé des médias et qui fait fantasmer bon nombre de joueurs, la réalité virtuelle ou R.V.

Difficile d'imaginer retrouver les jeux de réalité virtuelle disponibles actuellement dans les salles d'arcade sur une console de salon. Et pourtant, pour avoir essayé le prototype du casque de R.V de la Jaguar, vous pouvez nous croire, cela fonctionne très bien. Pour arriver à ce résultat, Atari s'est associé avec les meilleurs spécialistes dans ce domaine, la société Virtuality. Celle-là même qui réalise les jeux d'arcade évoqués précédemment. Ainsi, nous retrouverons très bientôt **Zone Hunter**, un jeu à la Doom en 3D forme pleine. Mais le premier titre à voir le jour pour le casque Atari sera **Missile Command**, entièrement reprogrammé pour l'occasion et offrant des graphismes également en 3D forme pleine. C'est ce dernier jeu que nous avons pu essayer. Le principe est simple, une fois le casque en place, il s'agit de lever la tête pour apercevoir les missiles tombant du ciel. Le décor bouge en fonction des mouvements de la tête et l'impression « d'y être » est totale. Il suffit de placer le viseur sur les missiles et de tirer. La sortie de ce casque est prévue pour la fin d'année pour un prix américain de 300 $ (environ 1500 francs).

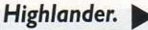


▲ Casque VR made in Atari.

Les jeux étaient aussi à l'honneur sur le stand Atari avec quelques nouveautés du meilleur cru. Tout d'abord, **Defender 2000** réalisé par Jeff Minter, le père de Tempest 2000. Pour résumer, ça s'annonce excellent, si on aime le jeu bien sûr. Dans le secteur des jeux de combat, **Tea Realm Fighter** sur CD offre des graphismes très soignés pour les décors et des personnages digitalisés à la manière de Mortal Kombat. Reste à espérer des animations de grande qualité pour ces derniers. Dans le même genre, la dernière version de **Fight for Life** attirait beaucoup de monde. En effet, les personnages sont maintenant presque entièrement mappés et les coups retravaillés pour encore plus de réalisme. Pour le jeu final, le sol sera aussi texturé. À noter un cheat



▲ Hoover Hunter.



Highlander. ▶





▲ Switchdeath.





▲ Fight for Life.



▲ Zone Hunter.



▲ Flip Out.



▲ Baldies.

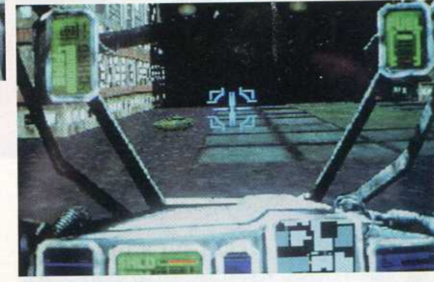


▲ NHL Hockey.

code spécial français où il est possible d'enlever les vêtements d'une des combattante (cf. photo !). Pour les plus intellos, Atari présentait deux jeux d'action/réflexion. Le premier est un vrai puzzle game nommé **Flip Out** dans lequel il s'agit de remettre des jetons de couleur sur leurs cases respectives. Le second, **Baldies**, est plus un jeu de stratégie se rapprochant de Populous. Le joueur doit mener ses troupes à la victoire dans un monde vu d'avion après avoir décidé des capacités de ses hommes. **Hoover Hunter** était de nouveau présent avec une nette amélioration sur le plan de la réalisation des actions de jeu. La finesse des graphismes est maintenant extrême et la maniabilité du vaisseau totale. À signaler également, **Switchdeath**, un jeu de plate-forme pas mal fait, mais très peu avancé ; **Hammerhead**, une sorte de shoot'em up dans un monde entièrement texturé (il s'agit de l'algorythme de Alien vs Predator) ; **NHL Hockey**, un jeu de... hockey en 3D autorisant tous les mouvements de caméra et **Soulstar**, adapté de la version Mega-CD et retravaillé pour l'occasion bien sûr.

Enfin, **Highlander** sur CD faisait sensation avec des décors précalculés superbes et un personnage en 3D au charisme certain. Pour conclure avec Atari, sachez que de nombreux nouveaux titres sont annoncés d'ici la fin de l'année et pas des moindres avec Batman Forever, Fifa Soccer sur CD, Magic Carpet sur CD, The Need For Speed sur CD, Wing Commander 3 sur CD, Iron Soldier 2, Alien vs Predator 2 (NDRC : salut les belges !) sur CD... ❏





▲ Hammerhead.



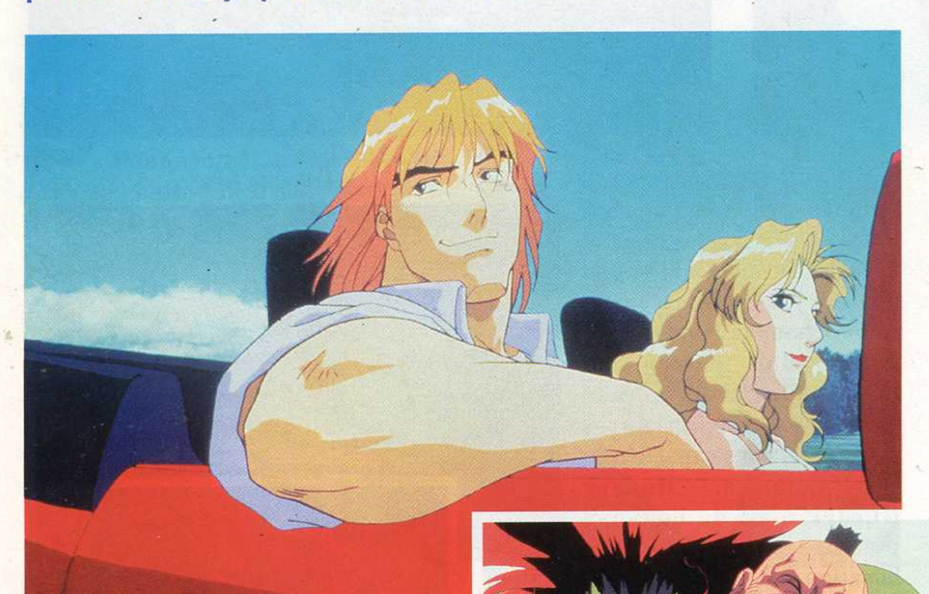


Tea Realm Fighter. ▶

CAPCOM

STREET FOREVER...

Même si la mode est aux jeux de combats en 3D textures mappées, Capcom reste fidèle à sa gamme de produits Street & Co avec plusieurs adaptations de titre arcade sur les nouvelles plate-formes. Ça passe ou ça casse !



▲ *Street Fighter Animated.*



▲ *D & D : Tower of Doom.*

Avec le succès qu'a obtenu le film Street Fighter de MCA/Universal, on pouvait s'attendre à une adaptation. C'est chose faite ! Prévu sur PlayStation et Saturn, Street Fighter : **The Movie** reprend tous les personnages du film. En effet, pour peaufiner le réalisme, Capcom a digitalisé Jean-Claude Van Damme, Raul Julia, Kylie Minogue et toute une brochette d'acteurs plus ou moins célèbres. Afin de différencier cette version de l'arcade, les programmeurs ont ajouté des coups spéciaux. Outre ce titre d'actualité, Capcom annonce aussi **Street Fighter Legends** pour la Saturn et la PlayStation. Vous retrouverez Ryu et M. Bison accompagnés des personnages ressuscités du Street originel et même Guy et Sodom, tirés de la série des Final Fight. Et si toutefois cela ne suffisait pas, de nouveaux personnages comme Nash, un vieux pote de Guile, et Rose sont aussi de la partie. Si vous aimez Street, vous ne serez pas déçu du voyage ! Après The Movie et Legends, v'la t'y pas que Capcom annonce **Street Fighter : The Animated Movie Game** pour la PlayStation, Saturn et 3DO. Inspiré du long métrage animé japonais, ce Xème épisode est sans doute le plus novateur de la série. Cette fois-ci, vous incarnez un cyborg. Ce dernier apprend de nouveaux coups au fur et à mesure qu'il voit ses adversaires les réaliser. Ainsi, en étudiant Ryu, Chun Li et les autres, vous deviendrez, encore une fois le maître de l'univers. Les adeptes de Street pourront aussi visionner les meilleurs moments du dessin animé. Je vous le donne en mille, Capcom annonce Street, le come back du retour de la mort précédant la mort du retour...

Toujours dans le style beat'em up, une version jouable de X-Men : **Children of the Atom** sur Saturn et PlayStation était sur le stand. Ceux qui connaissent l'arcade retrouveront les mêmes sensations sur console. Quant aux néophytes, un





▲ *Fox Hunt.*



▲ Street Fighter : The Movie. ▶

◀ X-Men : Children of Atom.

petit tour dans les salles s'impose... Même topo pour Darkstalkers et sa suite, **Night Warriors**. Cela dit, Darkstalkers est exclusif à la Play Station alors que Night Warriors est destiné à Saturn. Maître Sega a encore frappé.

Stop au bourrinage ! Capcom prépare aussi pour la Saturn et pour la PlayStation, **Incredible Toons**. Un petit jeu de réflexion tiré d'un jeu PC. Les personnages ont été remplacés par ceux de Ghouls & Ghosts.

Finalement, sachez que la branche R & D (Recherche et développement) de Capcom US lance ses premiers jeux. Outre **Tangrams**, un titre PC CD ROM, Capcom US travaille aussi sur **Fox Hunt**. Proche des jeux Digital Pictures dans son concept, Fox Hunt est entièrement réalisé en FMV (Full Motion Video). Étant donné le style très Space Ace du jeu, l'interactivité est limitée au possible. M'enfin, une histoire à la James Bond pimente un peu ce premier essai de la succursale américaine.

On signale aussi de fâcheuses rumeurs sur l'avenir de Capcom qui serait en manque de capitaux avec le succès plus que mitigé de ces derniers titres. Qui vivra, verra et qui verra, saura ! ❑

▼ Darkstalkers.















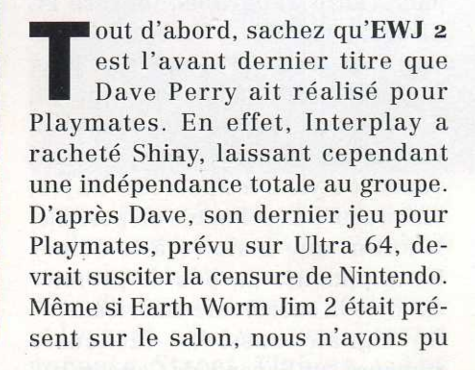
Night ▶ Warriors.



EARTH WORM JIM, LE RETOUR !

Très discret depuis un an, Dave Perry et ses surfers de Laguna Beach, alias Shiny Entertainment, récidive avec la suite de Earth Worm Jim. Plus drôle, plus beau et encore plus original, il s'annonce dévastateur !





▲ *Earth Worm Jim 2.*



▲ *Wild C.A.T.S.*



▲ *Mutant Chronicles.*

Tout d'abord, sachez qu'**EWJ 2** est l'avant dernier titre que Dave Perry ait réalisé pour Playmates. En effet, Interplay a racheté Shiny, laissant cependant une indépendance totale au groupe. D'après Dave, son dernier jeu pour Playmates, prévu sur Ultra 64, devrait susciter la censure de Nintendo. Même si Earth Worm Jim 2 était présent sur le salon, nous n'avons pu voir que quelques niveaux. Malgré la réticence de Shiny à dévoiler EWJ2, le jeu n'en était pas moins génial. Confronté à des problèmes délirants dans ce nouvel épisode, EWJ redouble d'originalité. Jim sera présenté plus en détail à l'ECTS.

Outre la star du stand, Playmates présentait **Wild C.A.T.S.** sur SNES, inspiré des comics Image, et Mutant Chronicles, tiré du jeu de rôle. ❑



La parole à Dave

Au détour du stand Playmates, nous avons posé quelques questions à Dave Perry, histoire d'en savoir un peu plus sur le personnage ! « J'adore toujours les jeux puisque je me suis même acheté une Saturn le jour de sa sortie aux États-Unis... Je ne ferai pas Earth Worm Jim 3... Mes parents détestaient mon métier. Aujourd'hui, il me montre du doigt à la télé... Je ne fais pas ça pour l'argent ni pour les filles (d'ailleurs je me marie) mais pour ma célébrité et celle de mon équipe... Les nouvelles consoles sont excellentes mais je vote Ultra 64... J'aime pas la Jaguar... Je déteste la censure mais je suis pour un système de classification des jeux en fonction de leur nature. »





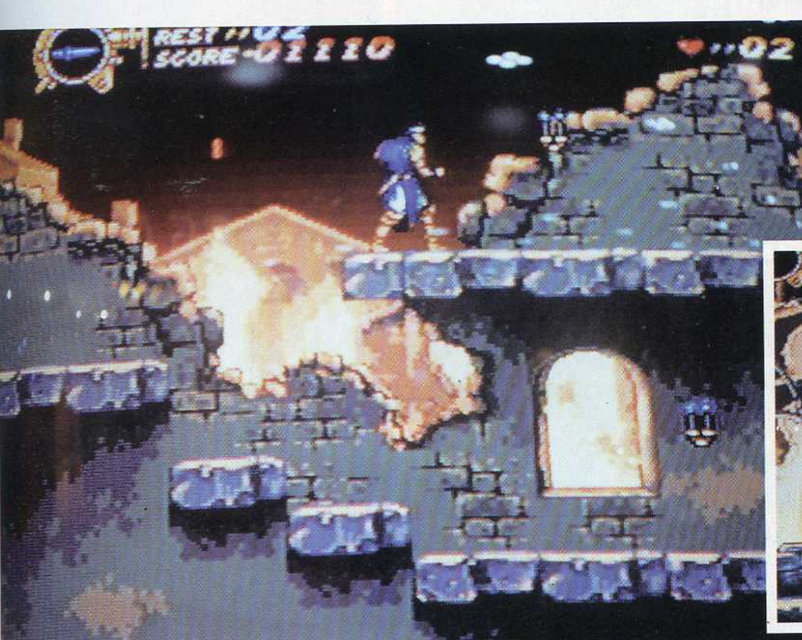


TOUT VA BIEN MERCI !

Depuis la sortie de Superstar Soccer au début de l'année, Konami reste très discret sur ses nouveaux projets. L'E3 fut l'occasion pour la firme de Kobe de dévoiler ses dernières réalisations sur les nouvelles consoles. Encore une fois, nous n'avons pas été déçus !



▲ *Project Overkill.*





▲ *Castlevania : Dracula X.*

Le plus gros titre du salon pour Konami était sans nul doute **Winning Eleven** présenté sur PlayStation et prévu pour Saturn. Entièrement réalisé en 3D, cette simulation de football très orientée arcade offre une jouabilité à toute épreuve et une réalisation de haut niveau. Le rendu visuel est largement au dessus de Fifa sur 3DO et les mouvements de caméra parfaitement gérés. Pour un titre dont le développement est loin d'être terminé, Winning Eleven promet beaucoup. À noter que les versions PlayStation et Saturn devraient être identiques. Pour être complet au niveau des simulations de football de Konami, il faut signaler la sortie fin 95 de **Superstar Soccer** sur Mega Drive et de **Superstar Soccer 2** sur Super Nintendo. Nous avons également vu une vidéo d'une simulation de basket-ball sur Super Nintendo, **Run'n Gun**. Le principe du jeu se rapproche de Slam'n Jam sur 3DO, testé ce mois-ci.

Castlevania : Dracula X, le dernier et ultime épisode de la série sur Super Nintendo faisait sa première apparition. Fidèle à son prédécesseur sur la 16 bits de Nintendo, le jeu propose une réalisation soignée et une bonne durée de vie. Castlevania est aussi annoncé sur PlayStation et Saturn. Enfin, petite surprise annoncée sur PlayStation et Saturn, **Project OverKill**, jeu en 3D isométrique agrémenté de sprites précalculés du plus bel effet. La démo, d'environ deux minutes, sur cassette vidéo comptabilisait déjà près d'une cinquantaine de macchabées. ❑





▲ *Winning Eleven.*

3DO CONTRE-ATTAQUE

Seuls quelques privilégiés ont eu le loisir d'assister à une présentation privée de la M2. Fidèle au poste, *CD Consoles* vous relate les faits.



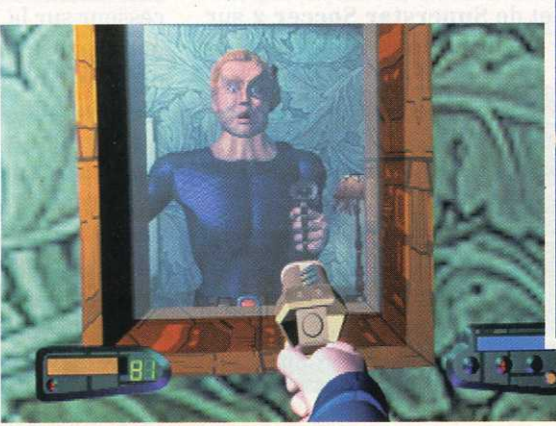
Pour commencer, sachez que la M2 fait appel au savoir-faire d'IBM, elle utilise un microprocesseur Power PC 602. Ce dernier est le nec plus ultra en matière d'intégration électronique puisqu'il a cinq couches de métal superposées sur 0,5 microns. Seuls quelques constructeurs comme Motorola ou Intel ont la capacité de réaliser un tel microprocesseur. Outre la puissance du CPU, la M2 compte aussi sur ses 4 millions de transistors et ses 48 megabits de mémoire vive et Rom ! Avec 32 canaux sonores, elle possède aussi un DSP 66 MHz et un système MPEG de décompression audio. Vous l'avez compris, sur le plan technique, la M2 n'a pas de soucis à se faire.
En plus de ces chiffres que vous trouverez plus détaillés dans le numéro 7 de *CD Consoles*, 3DO effectue un gros changement au niveau de son positionnement. Et oui ! Après leur cuisant échec dans le domaine du multimédia, il se place dorénavant comme un constructeur de consoles et un éditeur de jeux, à l'instar de Sony, Sega, Nintendo ou Atari. D'ailleurs, l'entière rétro-compatibilité de la M2 devrait aussi rendre nos jeux d'aujourd'hui plus fluides. D'autre part, pour booster le software, 3DO a mis un



▲ *Ici, les deux combattants se livrent bataille dans un champ. En plus d'une animation d'enfer, les personnages évoluent dans un brouillard animé.*



▲ *La vache du haut, très pixélisée, met en évidence la technologie de la PlayStation et de la Saturn face celle du bas qui a recours à un des coprocesseurs dédiés de la M2 pour le MIP mapping (pixélisation).*



▲ *La finesse des graphismes est équivalente à celle du SVGA sur PC. De plus, la fluidité est incroyable sur la M2.*



◄ En plus de son coprocesseur dédié aux textures mappées, la M2 dispose d'un chip uniquement voué au blending. Les voitures n'ont plus un aspect polygonal, dorénavant la carrosserie est lisse.

M2, UN STANDARD

La M2 est un « Add-on » (un hardware connecté à la machine) qui surmultiplie les capacités des supports qui utilisent le standard 3DO. Déjà, Goldstar et Panasonic construisent des « All-in-One », des machines utilisant le standard 3DO et intégrant la M2. Une révolution technologique...

▲ Prototype M2 de Goldstar

▲ Cartouche M2 pour Console 3DO

► Prototypes M2 de Panasonic ▼

point d'honneur à faciliter la vie des futurs développeurs. En effet, la M2 dispose d'un grand nombre de coprocesseurs dédiés. Ces derniers gèrent le mapping de texture, le clipping (problème d'apparition par bloc du décor), l'effet Gouraud, le filtering (visualisation du décor à travers plusieurs vitres de voitures par exemple), le blending (lissage des polygones avec effets de lumière), le mip mapping (élimine la pixelisation sur les zooms), le MPEG et le 3D Perspective Correction pour un meilleur réalisme. Et il paraît que la machine est facile à programmer...

En plus de la carte disponible pour la 3DO, Panasonic et Goldstar nous ont aussi montré leurs prototypes de consoles intégrant 3DO et M2. Pour l'instant, la Panasonic ressemble plutôt à un jouet, alors que la Goldstar a vraiment de la gueule.

Pour finir, les photos que nous vous présentons sont tirées de jeux et de démos destinées à montrer la différence avec les autres technologies sur le marché. Sachez que les kits de développement partent en ce moment même. Nous pensons vous communiquer le nom des partenaires 3DO et le prix probable du M2 dans notre prochain numéro. ❑



3DO

UNE GAMME D'ENFER !

3DO is not dead on arrival (mort-née), c'est sûr ! Au contraire, la machine (ainsi que le standard) aurait plutôt tendance à rebondir en ce moment, avec la sortie imminente de la M2 et à la vue des titres somptueux que l'on a pu observer à l'E3.



▲ *Deathkeep.*

▲ *Ball Z*

◄ *Phoenix 3.*

▲ *Battle Sports*

Trois grand noms se sont affirmés lors de l'E3, en ce qui concerne les titres à venir sur la machine de Trip Hawkins et de ses acolytes. En premier lieu, on trouve Studio 3DO, avec **Phoenix 3**, un shoot 'em up qui contient des éléments d'un jeu d'aventure ! Vous êtes chargé de récupérer des pilotes, trouver des vaisseaux cachés et mener la contre-attaque finale pour sauver votre planète. L'autre bonne surprise, c'est **Captain Quazar**, un jeu complètement délirant, tant pour son ambiance que pour ses graphismes ! Vous êtes un défenseur acharné de la Terre et, assisté de votre Mega Gun, vous partez en croisade ! Il s'agit d'un jeu classique de tir avec une vue en 3D isométrique. Dans un domaine un peu différent, celui des jeux d'aventure et de donjons, la firme S.S.I. propose deux nouveaux titres pour les mordus du genre. Le premier est un wargame, **Panzer General**, une adaptation du célèbre jeu de plateau, largement critiqué ! En addition à la campagne de guerre, vous pouvez jouez plus de 35 scénarii progressifs, complémentaires et indépendants. Plus classique, le deuxième softs que propose S.S.I. pour la 3DO : **Death Keeper**, la suite de Slayer. Un jeu de donjon recréant l'ambiance d'un jeu de rôle fantastique. Vous évoluez dans un univers d'héroic-fantasy plutôt sombre, cherchant votre chemin à travers les énigmes que le jeu vous propose. Enfin, Panasonic qui sortira bientôt deux nouveaux jeux : **Isis**, un jeu d'aventure virtuel très impressionnant ! Accompagné des titres de Earth, Wind & Fire, et de la protection de la déesse Isis, vous devez relancer le vaisseau endormi dans les profondeur de la nuit. **Ball Z**, quant à lui, est l'adaptation fidèle du jeu du même nom sorti sur console quelques mois auparavant : il s'agit d'un jeu de combat en « 3D », complètement délirant puisque vos personnages sont uniquement formés de Vector Ball. ❑

▲ *Isis.*



▲ *Captain Quazar.*



GROS PLAN SUR TRIP HAWKINS

VIEUX ROUTIER DES JEUX VIDEO, TRIP HAWKINS EST ENTRE AUTRES LE FONDATEUR D'ELECTRONIC ARTS. LA 3DO, SON DERNIER PARI, EST SUR LE POINT DE PRENDRE UN NOUVEL ENVOL AVEC LE M2 !

CDC - Parlez-nous de l'architecture du M2.

Trip Hawkins - La M2 est principalement composée de deux puces. La première (la plus importante) est une version spéciale du PowerPC 602. Elle a été conçue par IBM, Apple et Motorola pour pouvoir s'intégrer parfaitement au système 3DO. La seconde puce est le ASIC Custom, qui se charge de la partie graphique, audio et vidéo.

CDC - Pourquoi avoir choisi le PowerPC ? (Processor Optimization With Enhanced Risc: optimisation du processeur grâce à la technologie Risc, NDLR).

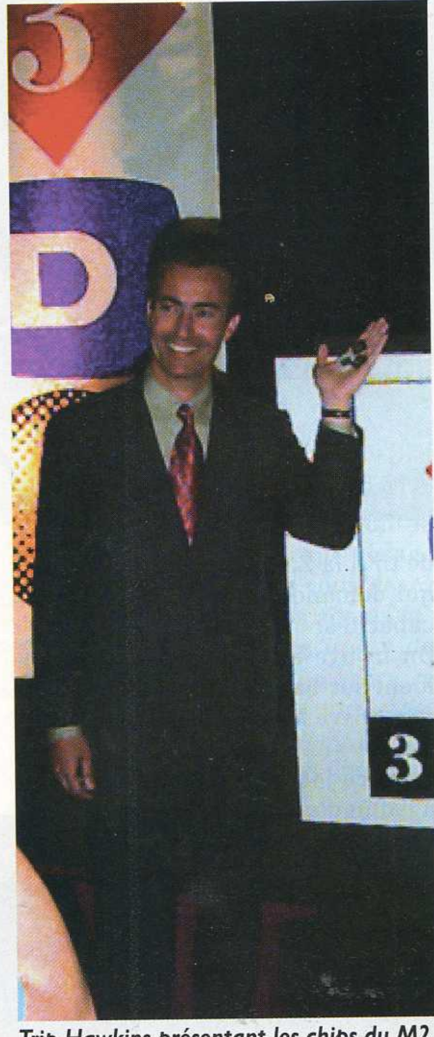
T.H - L'avantage avec cette puce, c'est qu'elle est utiliseé en grande distribution par d'autres que nous, en l'occurrence IBM et Apple. La demande de station PowerPC est très forte. Cela va à court terme faire baisser les prix des processeurs et par conséquent des 3DO.

CDC - Quelle importance accordez-vous au fait que vous soyez l'un des deux derniers concepteurs de hardware console sur le marché ?

T.H - Nous sommes situés près de la Silicon Valley et c'est là que se font les avancées technologiques. Le feeling des gens qui sont là-bas est tout à fait différent. il y a comme une espèce d'anticipation du progrès technologique. Nous sommes l'un des seuls constructeurs de consoles à avoir notre département Recherche & développement ici, ce qui nous permet de prendre une avance certaine avec le M2.

CDC - Quelle est la plus importante performance de la M2 ?

T.H - Incontestablement, c'est la possibilité de créer plus 900 000 polygones à la seconde et d'utiliser la 3D aussi bien en avant-plan qu'en arrière-plan !


Trip Hawkins présentant les chips du M2

L'ex-patron d'EA persiste et signe avec la volonté de faire de la 3DO un standart universel. ❑

ELECTRONIC ARTS

UNE TRANSITION D'ENFER

Electronic Arts a déjà démontré sa suprématie sur la 3DO en sortant les meilleurs titres de la machine. Aujourd'hui c'est sur PlayStation et Saturn que la firme entend montrer de quel bois elle se chauffe. Lors du salon, elle a présenté un certain nombre de softs intéressants.

Le premier jeu que nous avons pu observer est **Psychic Detective**, dans lequel vous incarnez Eric Fox, un detective possédant des pouvoirs psychiques qui vous permettent de lire dans l'esprit de n'importe qui. Vous devez résoudre une énigme en passant d'un esprit à un autre afin de dépioter les pensées de chacun et de découvrir l'auteur d'un crime. On ne prévoit pas la sortie de ce titre avant la fin 1995. Mais ce n'est pas tout ! Les licenses qui ont fait la gloire de Electronic Arts sur la 3DO ont tout à fait leur place sur les nouvelles plates-formes. Principalement la PlayStation avec **Shockwave 2**. 30 ans après la première guerre alien, vous échouez à nouveau dans un conflit intergalactique. Le champ de bataille est plus grand de 400%, avec six nouveaux mondes. Le tout est géré en 3D mappée de toute beauté. Et puis **Viewpoint** (également sur Saturn), le Shoot'em up le plus fameux de la Neo Geo est adapté sur les deux formats les plus à la mode ces temps-ci. Viewpoint est un jeu de tir à la Zaxxon (vue isométrique) qui demande au joueur d'énormes capacités.

On trouve aussi **Shredfest** (également sur Saturn), dans lequel vous allez vivre les plus belles sensations que le snowboard puisse offrir ! Dans ce jeu vous dévalez les pistes à l'affût d'un titre de champion, vous impressionnez les minettes en effectuant des figures complexes et bien d'autres choses. Et puisqu'on est dans le registre du sport, sachez que **NHL 96** sur PlayStation et surtout sa majesté **FIFA Soccer 96** (PlayStation et Saturn) arrivent bientôt. Encore un nouvel épisode de la saga NHL d'Electronic Arts ! Cette fois-ci, ce sont les bruitages qui ont

▲ *Psychic Detective.*



▲ *Prowler.*



Foes of Ali. ▶





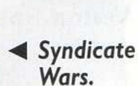
▲ NHL 96.

Shockwave 2. ▶



▲ Shredfest.

été améliorés avec de véritables cris de foules. D'autres options ont été ajoutées pour rendre ce jeu le plus complet possible. Dans un tout autre registre, on trouve le fameux **Wing Commander III** sur PlayStation et sur Saturn, le jeu d'Origin mettant en scène Mark Hamill (entre autre...). Vous devez toujours remplir des missions dans l'espace à bord de votre vaisseau. Le scénario est bien plus fouillé que dans les autres épisodes. Comme il ne faut pas oublier les petits partenaires qui contribuent, amplement, à la réussite de la firme, voici venir la dernière production d'importance de Bullfrog sur PlayStation : **Syndicate II**, la suite ultime du fameux cyberthriller qui vous envoie directement dans un futur où les armes font la loi. En utilisant un savant dosage d'action et de stratégie vous devez développer et guider vos agents cybernétiques dans votre quête du pouvoir. Là encore, on ne verra ce titre sur nos écrans que tard dans l'année. Fidèle à son premier amour, auquel Electronic Arts a si fièrement cru, on trouve certains titres de la firme pour la 3DO qui ne manquent pas d'intérêt ! **Prawler** d'Origin, par exemple, qui mêle un jeu de Battletech et un jeu d'aventure / gestion ! C'est une excellente idée ! Vous devez gérer votre équipe au sol, sur la base centrale, et l'emmener risquer sa peau dans des missions variés et dangereuses. Une réalisation très réaliste qui nous a laissé pantois. Mais ce n'est pas tout ; toujours pour 3DO, Foes of Ali, dans lequel vous pouvez vous battre contre le célèbre Mohammed Ali, ou bien l'incarner ! Dans cette ultime simulation de boxe (la première sur 3DO) vous ressentirez l'impact des coups et l'odeur du fauve ! ❑



◄ Syndicate Wars.



ACCLAIM

DES IMAGES ET DU SON

Comment se faire remarquer au milieu de centaines d'exposants ? Un écran géant avec les vidéos des derniers jeux de la société, des haut-parleurs d'une puissance démoniaque diffusant des bandes sons non-stop, des hôtesses comment dire... sexy et quelques excellents jeux. Acclaim a tout compris.





◄ ▲ *Cutthroat Island.*

Justement, nous avons décidé de vous parler surtout des jeux même si ce fut difficile de détacher nos regards des hôtesses ! La grosse licence de la fin 95, c'est bien sûr **Batman Forever**. Le jeu est prévu sur tous les formats (excepté l'Ultra 64) même s'il sortira d'abord sur les 16 bits. Il s'agit d'un classique beat'em all autorisant deux joueurs. Pas grand chose de plus à dire.

La sensation du stand Acclaim provenait sans aucun doute d'**Alien Trilogy** prévu pour début 96 sur PlayStation et Saturn et présenté pour la première fois dans sa version jouable sur la 32 bits de Sony. Impressionnant, c'est le mot qui vient naturellement à l'esprit. Très proche de Doom dans le concept, Alien Trilogy propose une réalisation somptueuse avec des textures extrêmement fines et très colorées. Et ça bouge sans le moindre ralentissement. Le joueur devra exterminer de l'alien tout au long des 18 niveaux prévus.

Sur PlayStation toujours et Saturn, **NBA Jam Tournement Edition** est l'exacte conversion de la borne d'arcade. Superbe !

Venon Spider-Man : Separation Anxiety (bonjour le titre !) tournait



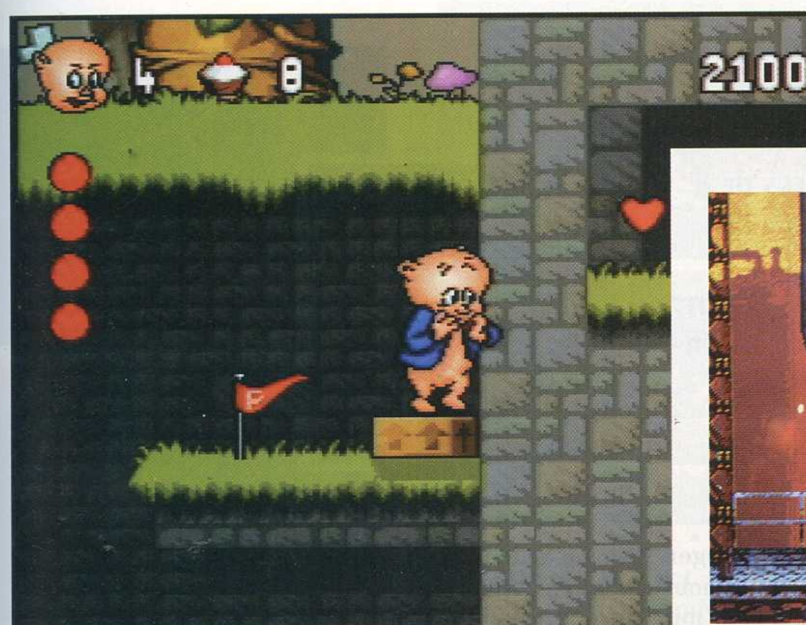


Batman Forever. ▼









◀ *Porky Pig's Haunted Holiday.*

▼ *Venon Spider-Man.*



sur 32X et la réalisation est largement au-dessus des adaptations des titres Marvel réalisées sur 16 bits. Mais le jeu est loin d'être terminé puisqu'il est annoncé pour la fin de l'année. Pour conclure avec la gamme 32 bits d'Acclaim, sachez que **Judge Dredd, Mortal Kombat 2, Revolution X, WWF Wrestlemania, NFL Quaterback 96** sont annoncés sur 32X, Saturn et PlayStation d'ici début 96. Concernant Nintendo, la société Acclaim n'est pas en reste avec la sortie prévue de **Turok : Dinosaur Hunter.**

Mais Acclaim, c'est aussi pour quelques temps encore une gamme de jeux 16 bits avec la distribution notamment des titres Sunsoft. Pour cet été sont prévus trois titres sur Super Nintendo, **Looney Tunes B-Ball, Speedy Gonzales : Los Gatos Bandidos et Porky Pig's Haunted Holiday**. Le premier est une simulation de basket avec des joueurs tout droit sortis des dessins animés de Warner Bros. Très axé arcade, **B-Ball** privilégie le fun à la simulation, à la manière de NBA Jam, et c'est très bien. Les deux autres titres sont des jeux de plate-forme très classiques.





▲ *Alien Trilogy.*

Justice League sur SNES et MD est un beat'em up uniquement composé de personnages de comics américains. Les combats opposent donc Batman et Superman, Aquaman et The Flash... De quoi ravir les fanas du genre et des comics. Toujours sur Super Nintendo et Mega Drive sont annoncés **Foreman For Real** (une simu de boxe), **Spiderman** (un jeu de plate-forme), **WWF Wrestlemania** (une simu de catch) et **Cutthroat Island**. Ce dernier est un jeu de plate-forme dont le personnage principal semble tiré d'un film de cape et d'épée. En fait, il s'agit du héros de la super production du même nom produit par Carrolco à venir l'hiver prochain. En attendant une version plus finalisée, à plus ! ❑



▲ *Justice League.*



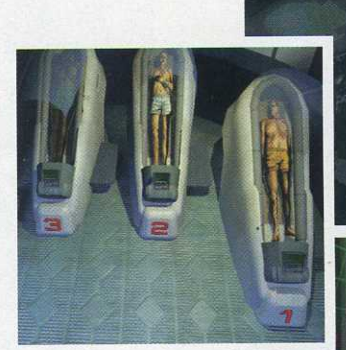
▲ *Venon Spider-Man.*



MINDSCAPE

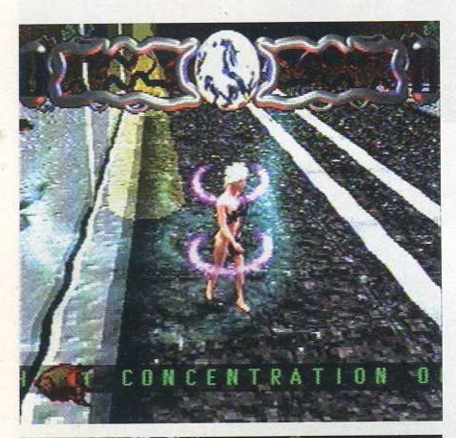
L'ESPRIT LIBRE

Après avoir relooké leur logo, les gens de chez Mindscape louchent désormais sur les consoles nouvelle génération. Preuve que le marché prend de la bouteille et devient adulte. L'E3 était l'occasion pour eux de révéler leur soutien à Sony et de nous présenter leurs titres sur PlayStation.





▲ *Aliens.*

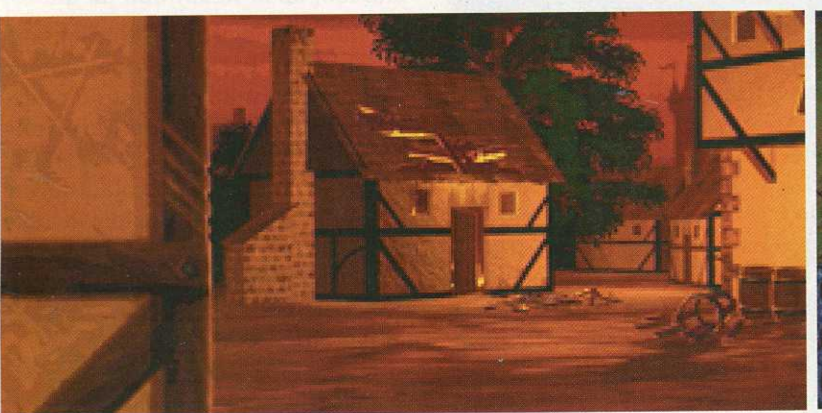




▲ *Steel Harbinger.*

Premier en date, **Steel Harbinger**. Ce jeu d'action pur et dur nous plonge en 2069, un futur pas si lointain que cela ! Le héros de Steel Harbinger est une héroïne. Moitié humaine, moitié cyber, elle reste le seul et unique espoir de l'humanité face à une armée de droïdes. Calculé en temps réel, l'environnement est représenté en 3D isométrique. Mélangeant de véritables vidéos avec des illustrations hyper réalistes et des personnages qui prennent vie grace à une technique de « Motion Picture ». La durée de vie devrait être importante. Vient ensuite **CyberSpeed**. Ce dernier ressemble à Wipe Out de Psygnosis. Vous prenez part à des courses aux commandes de vaisseaux futuristes. Les sensations sont fortes puisque les G de l'accélération sont pris en compte. Mais le nec plus ultra reste la possibilté de se tirer la bourre en réseau jusqu'à huit joueurs par le biais d'un câble. Imaginez huit PlayStation alignées devant huit postes de télé

Révélé en exclusivité dans CDC n°6, **Aliens** de Cryo Interactive se précise sur PlayStation. La société parisienne nous a habitué à des superbes images et Aliens ne fait pas défaut à la règle : les graphismes sont somptueux et retranscrivent bien l'atmosphère qui règne dans la bande dessinée de Dark Horse Publications, dont ils s'inspirent. Le jeu se situe sur Outpost 32B5, une base colonière éloignée. La stratégie et la chance seront de mise pour vous sortir de ce voyage en enfer. Aliens va réveiller votre instinct animal ainsi que vos





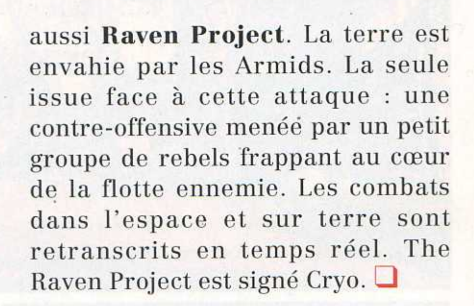
▲ *Warhammer.*



peurs primitives.
Toujours chez Mindscape, l'univers de **Warhammer** arrive sur la console de Sony. Ce jeu de stratégie combine une intrigue complexe avec des graphismes stylisés et une interface ergonomique. Les humains, alliés aux elfes, combattent les orcs et les goblins afin de restorer l'ordre dans un monde chaotique. Pu... ça va cogner ! A noter que **Warhammer 40 000 Dark Crusaders** sera le prochain volet de la série. Il sera orienté action et modélisé en 3D.
Le combat du siècle prend place sur une petit île isolée du monde avec **Savage Warriors**. La motivation de chaque participant est claire : rester le dernier et devenir l'ultime guerrier. Savage Warriors exploite la 3D Bio Motion, un outil maison, afin de donner vie aux personnages grâce à des animations réalistes. Au total, douze guerriers, des lieux et des persos cachés, une vingtaine de cheat mode...
Finalement, Mindscape présentait aussi **Raven Project**. La terre est envahie par les Armids. La seule issue face à cette attaque : une contre-offensive menée par un petit groupe de rebels frappant au cœur de la flotte ennemie. Les combats dans l'espace et sur terre sont retranscrits en temps réel. The Raven Project est signé Cryo. ❑







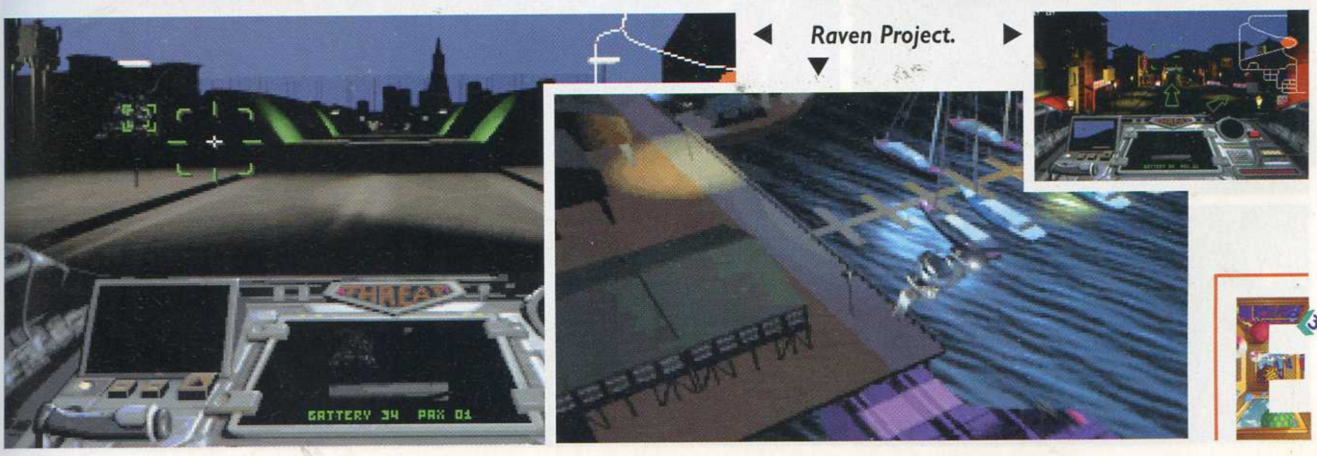
◄ ▲ *Savage Warriors.*

▼ *CyberSpeed.*









◄ *Raven Project.* ► ▼

VIRGIN

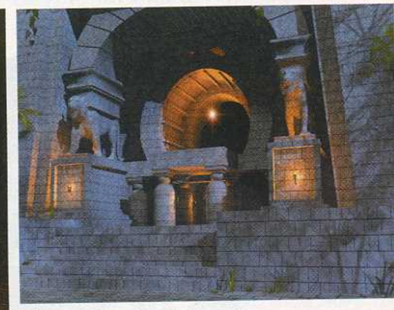
UNE MEGA MARQUE !

Le mois dernier, Virgin avait créé la surprise avec Heart of Darkness. Ils continuent donc sur leur lancée avec une gamme de produits 32 bits à vous scotcher contre les murs...

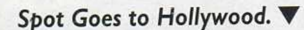


Fort de son expérience dans le jeu vidéo, Virgin se lance à pieds joints sur Saturn et PlayStation. Prévu sur Super Nintendo, Mega Drive et 32X, **Cool Spot** (la mascotte de 7-Up), revient en force avec **Spot Goes to Hollywood**. Comme son prédécesseur, Cool Spot est un jeu de plate-forme. À un détail près, les programmeurs de Virgin ont conçu le jeu en 3D isométrique. Si le jeu est original, il se démarque du lot grâce à la qualité de ses graphismes. En collaboration avec Westwood Studios, Virgin prépare aussi **Lands of Lore II et Command & Conquer** sur Play Station. Le premier, est un jeu d'aventure dans un monde médiéval où une floppée de monstres feront de votre vie un enfer. Quant à C & C, il concurence sérieusement « Z » dans le domaine des wargames.





◄ ▲ *Lands of Lore 2.*



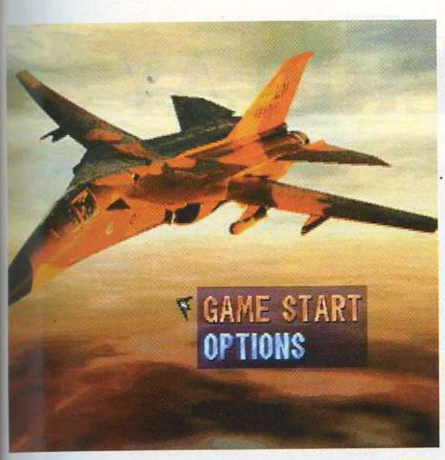
Spot Goes to Hollywood. ▼ ►

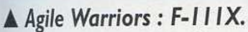


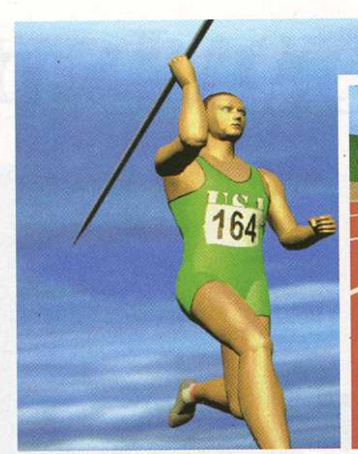




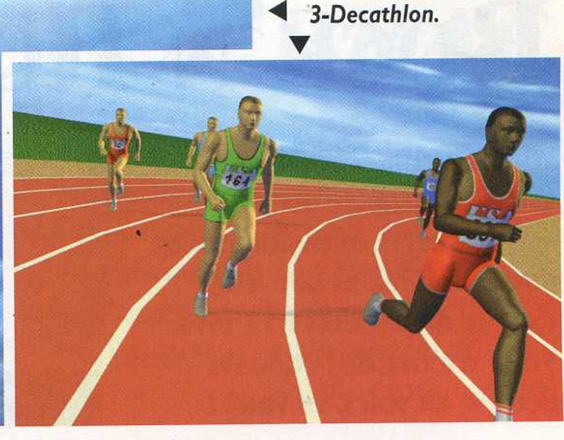





▲ Agile Warriors : F-111X.



◀ 3-Decathlon.
▼



Ce titre met à l'épeuve vos capacités de guerrier dans une multitude de situations. Une seule devise : ma gueule avant la tienne !
Après ces quelques blockbusters, on signale aussi **Hyper 3-D Pinball** développé par NMS pour la Saturn et la PlayStation. Comme son titre le laisse entendre, il s'agit d'un flipper en 3 dimensions. Rapide, beau et fun, Hyper 3-D Pinball propose six tableaux différents. Plus de quatre billes s'entrechoquent parfois aux portes de vos flips. De bons réflexes sont fortement conseillés...
Après le sport de café, Virgin crée le sport de rue en partenariat avec Converse. Je vous le donne en mille comme en cent, il s'agit d'une simulation de basket en trois contre trois. **Converse Hardcore Hoops** est prévu sur toutes les plates-formes 16 bits et 32 bits, exepté la 3DO. Outre les traditionnelles options d'une simu de basket, les joueurs sont paramétrés selon une floppée de caractéristiques originales comme : la brutalité, la défense, l'attaque, la portée, la capacité de passer, le contre, la maniabilité de la balle, la vitesse et d'autres encore. Et hop ! Une simu à rajouter au catalogue !
Changeons de registre avec **Agile Warriors : F-111X**. Ce titre est une simulation d'hélicoptère destinée à rivaliser avec les monstres du genre chez Novalogic. Si cette préversion semblait complète au niveau des options, nous attendons sa sortie prochaine pour vous en dire plus sur la jouabilité et les graphismes.
Inspiré des combats à la Godzilla, Virgin prépare aussi **Monstrous City** pour la PlayStation. Comme à l'accoutumé, ces monstres imaginaires se battent par l'intermédiaire de pouvoirs surnaturels comme des colonnes de feu. Attention, ce titre est à réserver aux otakus.
Célèbre pour ses simulations de courses, Virgin contre-attaque sur 32 bits avec **Screamer**. Malheureusement, nous n'avons pas vu le jeu, mais d'après nos sources, le règne de Ridge Racer est menacé.
Last but not least, **3-Decathlon**. Prévu sur PlayStation, c'est un jeu d'athlétisme. Il devrait sortir en simultané avec les jeux olympiques d'Atlanta en 96. ❑


▲ Monstrous City.


▲ Hyper 3-D Pinball.



▲ Converse Hardcore Hoops.



◀ Command & Conquer.
▼

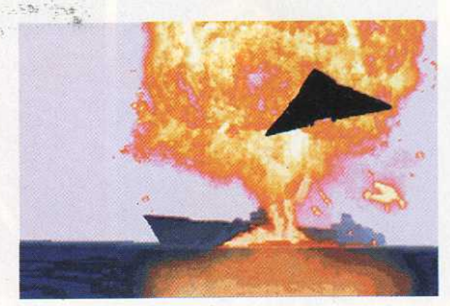




INTERPLAY

Rock'n Roll Interplay

Toujours présents sur les salons, Interplay n'a pas manqué cette occasion pour nous dévoiler sa nouvelle gamme de produits 32 bits. Vous vouliez de la grosse licence, en voici, en voilà !



▲ Cyberia.



▲ Clay Fighter 2.

Commençons par le titre le plus attendu de la profession. J'ai nommé **Casper** sur 3DO. Même s'il sortira aussi sur la PlayStation et la Saturn, seule la version 3DO était présente sur le salon. Les adeptes du jeu d'aventure peuvent d'ores et déjà compter Casper comme l'un des meilleurs jeux du genre. D'autant plus qu'il n'existe pas beaucoup de RPG (Role Playing Game) sur le standard américain. Logique oblige, vous incarnez le petit fantôme Casper dans une épopée chevaleresque. Apparemment, vous avez eu des jours plus heureux si l'on en juge par l'acharnement de vos confrères à vous pourrir la vie. Nous ne nous étendrons pas plus longtemps sur Casper puisque l'aire de jeu était limité à deux pièces. C'est Dommage ! Très connu des adeptes PC, nous sommes fiers de vous présenter **Descent**, sorte de Doom à la puissance mille. En effet, dans ce titre d'Interplay vous n'avez pas de repère dans l'espace. Au risque de ne plus distinguer le haut du bas, vous détruisez des générateurs, de base en base. Munissez-vous d'un casque virtuel et prenez de la dramamine.

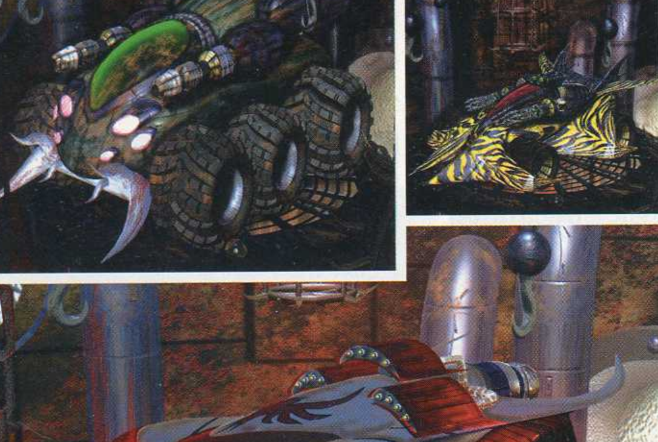


▲ Casper.

On signale aussi **Clayfighter 2**, **Cyberia et Rock'n Roll Racing 2** sur toutes les plates-formes 32 bits. On vous donnera plus d'info prochainement dans CDC. ❑

◀ Rock'n Roll Racing 2.
▼









▲ Descent.



RUBRIQUE À BRAC

Même si nous avons fait de notre mieux pour vous présenter les gros titres du salon, je dois dire que plus d'une centaine de jeux restent plongés dans l'anonymat. Voici un aperçu de ce qu'on aurait aimé vous détailler un peu plus longuement.

▲ Shield up - fight back.

▲ S.T.O.R.M.

◀ Gender Wars.

Data East est à l'honneur. Longtemps réputé pour ses beat'em up, il s'attaque à de nouveaux créneaux. Calqué sur Dark Sun World d'Advanced **Dungeons & Dragons 2nd Edition**, la version console, est un RPG prévu sur la PlayStation et la Saturn. Les graphismes ressemblent curieusement à ceux de la série des Ultima... Toujours de Data East, et toujours pour la PlayStation et la Saturn, **Dark Legend** essaye tant bien que mal de voler la vedette à Streetfighter & Co. Au vu des premiers screenshots, on peut dire que cela semble très bien parti. Rebelotte pour Data avec **Minnesota Fats**, un jeu de billard ; **Virtuoso**, un kill'em up et **Devcon 5**, une aventure cyber futuriste.
Les japonais de chez JVC présentait aussi une belle gamme de nouveautés sur leur stand. Entre autres, **Mission : Deadly Skies** pour Saturn et 3DO, une simulation de vol très speed qui vous propose des combats en un contre un. Exclusif à la Saturn, **Center Ring Boxing** écrase tout ce qui existe en matière de simulation de boxe 3D. Les quelques photos que nous vous dévoilons ne disposent pas de texture mappée alors que la version finale en aura. Les programmeurs de JVC travaillent aussi sur deux titres Saturn, **Split Realities** et **Varuna's Forces** respectivement déclinés sur PlayStation et 3DO.
Je vous rassure de suite, Disney était aussi de la partie avec **Pinocchio**, un jeu réalisé par Westwood Studios, les programmeurs du Roi Lion. Pas d'anicroche, la réalisation est

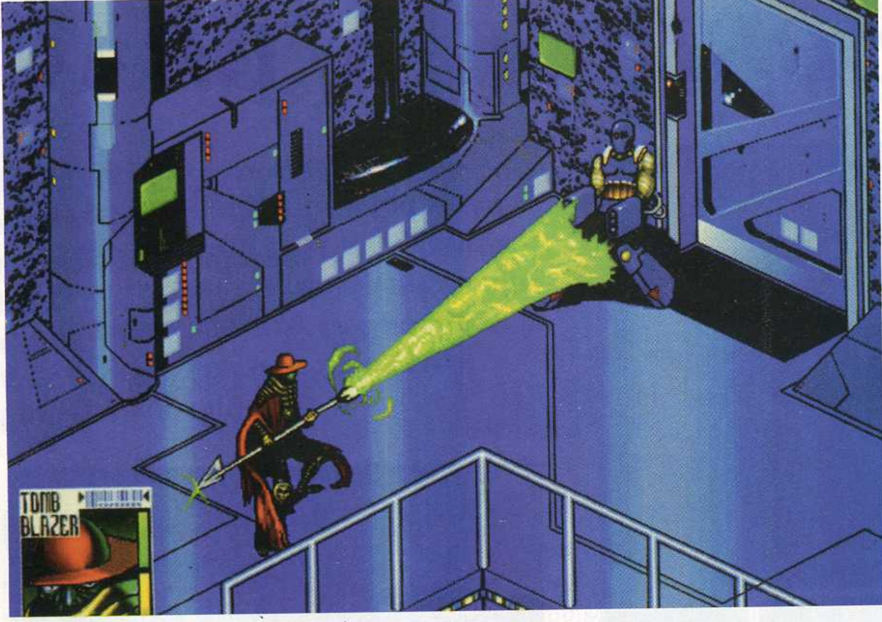
▼ Dark Legend.



▼ Center Ring Boxing.



EN VRAC

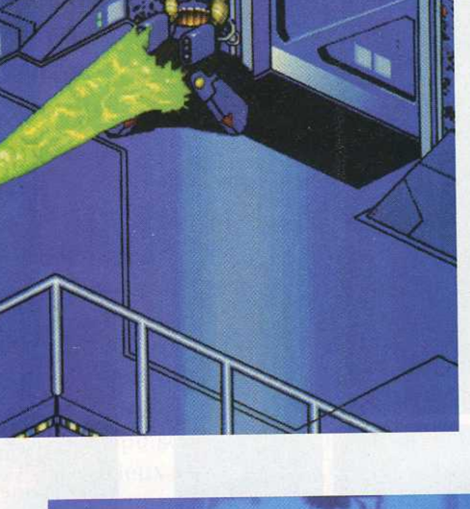


▲ Darknet.

▲ Kingdom O'Magic.



▲ Dark Sun.



◀ Poca Huntas.

▼ Pinocchio.

toujours excellente et les graphismes restent dans le ton du dessin animé. Puisque Poca Huntas sort cet été sur les écrans, Disney en a fait une adaptation rapide. Destiné aux plus jeunes, **Poca** est une sorte de jeu de plate-forme aventure éducatif. Cette version trop peu avancée du jeu ne nous permet pas de nous étendre sur ce titre. En plus de **Gargoyles** et **Toys Factory** avec Tom Hanks, les grosses licences n'étaient pas le clou



▲ Maui Mallard.

du spectacle. En effet, la palme d'or revient à **Maui Mallard**, un jeu proche du style de Pitfall.

Quand on parle du loup, en voici la queue. Eh oui ! **Pitfall d'Activision** est adapté sur 32X. Plus beau, il plaira toujours autant aux nostalgiques.

Fort de leur passé sur PC, SCI (Sales Curve Interactive) se lancent sur consoles 32 bits. Au catalogue, quatre titres pour la PlayStation et la Saturn : **Kingdom O'Magic, XS, Gender Wars et Lawnmower Man 2**. Le premier est un jeu d'aventure comique et le second un jeu d'arcade/action où une option réseau permet de jouer à quatre. Quant aux deux derniers titres, et bien vous n'aurez qu'à lire un prochain *CD Consoles* pour étendre le domaine de votre infini connaissance.

Finalement, ASC crée un peu la surprise avec trois softs PlayStation et Saturn. Le premier, **S.T.O.R.M**, est développé par les Français de Virtual Studio et vous transpose dans le grand bleu. Avec des univers entièrement réalisés en images de synthèse et une musique digne d'Eric Serra, cette aventure aquatique ravira certainement les amoureux de la mer. Viennent ensuite **Darknet** et **Freelancer 2000** sur PlayStation et Saturn... ❑

MISSION LOBO

Quand Lobo, le héros DC Comics le plus violent des US, décide de faire un tour sur Snes et Mega Drive, toute l'industrie du jeu vidéo frémit au son de ses tirs en rafale. Première victime : Killer Instinct.



Dévoué depuis longtemps à Nintendo, Ocean s'attaque aujourd'hui à son maître, en adoptant la politique que sa filliale américaine a appliquée avec les anglais de Rare Software (Donkey kong Country et Killer Instinct). Je m'explique. Moyennant quelques dollars, Ocean of America s'est rééquipé en Silicon Graphics Indigo 2 (puissantes stations de travail étudiées pour l'image et l'animation) assorties de PowerAnimator 6.0 d'Alias (logiciel qui donne un rendu très réaliste aux animations en 3D). Ces deux outils de travail ont permis à Mark Rogers, directeur des développements, et Adrian Ludley, directeur graphique, d'optimiser au maximum la Super Nintendo.



▲ Voici les artistes d'Ocean US : à gauche, Adrian Ludley, directeur graphique et à droite, Mark Rogers, chef de projet.

Les personnages de Lobo ont été fait en pâte à modeler. ▼



Après avoir longtemps travaillé sous 3D Studio, Mark et Adrian sont passés à la vitesse supérieure qu'offre les services d'Alias. En effet, une fois que les animations et les décors sont réalisés sous PowerAnimator, nos deux créateurs procèdent à une « dégradation » des millions de couleur des Silicons sur les 256 de la Super Nintendo. Eh oui ! Après avoir créé le nec plus ultra, la Silicon Graphics d'une résolution supérieur à 2000 x 2000 simule les animations avec la basse résolution de la Super Nintendo (320 x 200). Même si le procédé semble douloureux, il est nécessaire aux programmeurs de s'exercer à ces manipulations en vue des plates-formes du futur, comme l'Ultra 64. Logique oblige, **Lobo** s'annonce déjà comme le concurrent principal de Killer Instinct. D'autant plus que le staff d'Ocean a fondu les mouvements des véritables acteurs avec des modèles en pâte à modeler, inspirés des personnages du comics. Six au total sur les 24 megs de la cartouche ! En plus des traditionnels options d'un jeu de combat. Lobo est jouable, fun et



Les animations des personnages (ici, Santa) sont très bien détaillées.



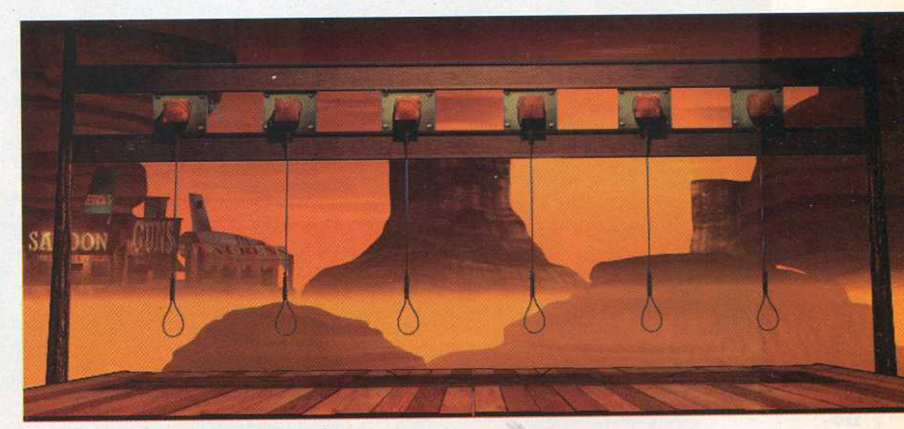
Lobo est le rival direct de Killer Instinct.

beau. Ce jeu fera des heureux à Noël. Outre ce blockbuster, Ocean travaille en étroite collaboration avec la Tree House (recherche et développement) de Nintendo America sur un titre Ultra 64. J'ai nommé **Mission Impossible**. Adapté du film de Brian de Palma avec Tom Cruise, Emmanuelle Béart et Jean Reno, Mission Impossible sera sur les écrans pour les fêtes et dans vos chaumières dès la sortie de l'Ultra 64. Mission Impossible est une simulation d'espionage qui combine réflexion et action à la perfection. Doté d'une caméra à la Cross Fire, ce titre mettra à l'épreuve vos capacités intellectuelles. En plus des jeux du même genre sur 16 et 32 bits, les programmeurs ont déjà mis au point une routine d'intelligence artificielle. De cette manière, les personnages que vous rencontrez tout au long de votre partie ne répondent jamais deux fois la même chose.

Finissons avec un gros morceau ! 200 millions de dollars et Kevin Costner sont les stars de *Waterworld*, le tourbillon aquatique de la décennie. Conscient de la taille de cette licence, Ocean US s'évertue donc à mettre au point **Waterworld** sur la Virtual Boy et la Saturn. Contrairement à Interplay qui a récupéré la licence sur PlayStation, Ocean ne se borne pas à réaliser un stupide jeu de plate-forme, mais un nouveau concept 3D. L'ébauche de cette idée, montré sur Virtual Boy, reprend légérement l'idée de Starfox. ❑



▲ *Une cinématique de WaterWorld.*



▲ *Voici un décors SNES de Lobo.*

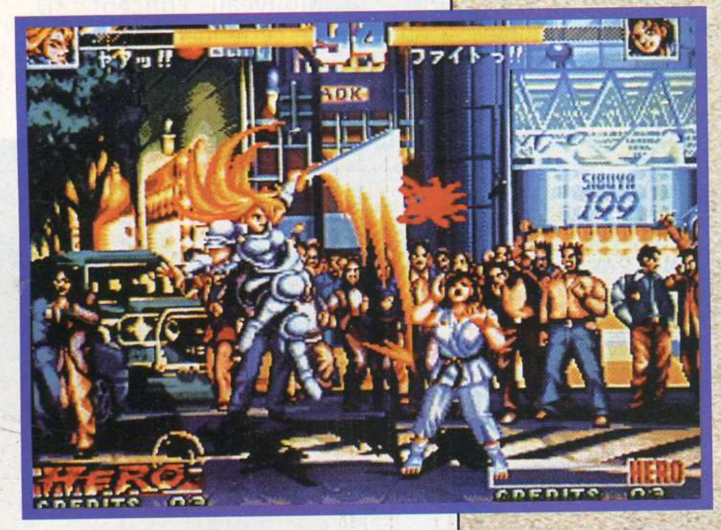
Ce mois-ci, Totale Arcade se révèle être moins long que d'habitude. Non pas par manque d'informations, mais plutôt a cause de l'actualité console qui se révèle être particulièrement dense... D'autre part, en ce qui concerne les coups supplémentaires et le mode expert de Virtua Fighter 2, nous les reportons au prochain Totale Arcade. Vous aurez ainsi la possibilité de vous entraîner pendant les vacances en attendant la version Saturn qui devrait sortir à la rentrée...

World Heroes

Alpha Denshi Korporation collabora avec SNK pour la réalisation technique de certaines cartes d'arcade. C'est pourquoi cette petite compagnie d'arcade fut l'une des premières à travailler avec SNK pour développer des titres au format MVS et Neo Geo. ADK doit une grande partie de son succès actuel à sa saga World Heroes...

La compagnie était plus discrète ces derniers temps, si l'on excepte les adaptations CD et une suite à Crossed Swords, sur CD également. Aujourd'hui pourtant, le quatrième épisode de la série des World Heroes s'apprête à débarquer et vous vous demandez certainement avec appréhension ce qu'il peut apporter comme nouveautés ? Totale Arcade est là pour ça... La « perfection WH » pèse 226 mégas et le style graphique de World heroes a été conservé, notamment grâce aux couleurs très vives et aux graphismes très variés. Un déluge de sons, d'images et la venue de nouveaux personnages améliorent considérablement le jeu.





Le système de jeu a été modifié pour répondre à l'attente des joueurs les plus exigeants. Ainsi, une toute nouvelle barre « Heros jauge » fait son apparition et permet de réaliser un super coup spécial et aussi, et c'est très novateur, de résister ou parer aux attaques même si vous n'avez plus de vie !

Un coup permettant de briser la garde et la parade en plein saut a aussi été inclus pour satisfaire à la mode du jour (FF3 et Vampire Hunter par exemple). Une amélioration de l'ancien système de jeu permet aussi de parer et de retourner une projection, ainsi que de renvoyer les « extra-attaques » ou de les annihiler tout simplement si cela vous chante.

Le mode Death match est-il revenu comme dans WH 2 ? Jeanne est-elle siliconée ? (on espère)... Autant de questions qui trouveront réponses dans les prochains Totale Arcade.

Éditeur : Perfect-ADK

CD-ROM VIRTUA FIGHTER

Exactement comme pour Street Fighter 2X, Virtua Fighter 2 possède maintenant lui aussi son propre CD-ROM. Édité par ASCII, un éditeur de livres, Art Book et magazines. Ce CD comporte un historique complet de chaque personnage, le making du jeu, un descriptif des coups et enchaînements avec séquence vidéo à l'appui, des zoom magnifiques, du plein écran si la bécane le permet, les musiques au format Wave et un Screen Saver. À noter que ce CD-ROM est disponible pour Windows uniquement.

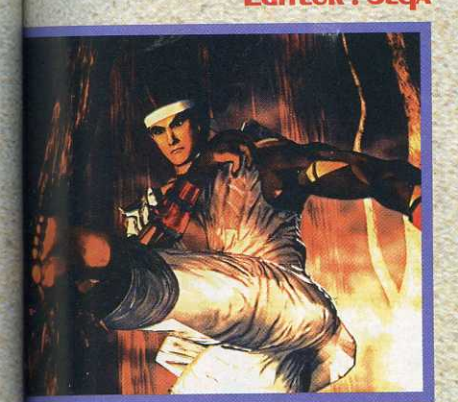
Éditeur : ASCII



VIRTUA FIGHTER 3

Le développement du prochain VF semble bien se passer puisque les infographistes de Sega ont déjà commencés à réaliser sur Silicon Graphics, grâce au logiciel Softimage, des images promotionnelles et des storyboards pour l'introduction du jeu. Et comme on est cléments, on vous montre la première d'une longue série. Admirez la photo d'Akira, il n'y a pas de mal à se faire du bien !

Éditeur : Sega



FATAL FURY 3 • SNK

L'étroitesse de « Totale » ce mois-ci nous oblige à reporter notre aide de jeu sur le dernier épisode de la saga Southtown. Nous vous livrons quand même les feintes de pouvoirs spéciaux et les enchaînements de coups normaux. Sachez que ce magnifique jeu note votre potentiel technique et votre habileté pour déterminer le nombre de boss que vous aurez à combattre…
Si vous êtes donc un combattant hors pair, vous accéderez aux deux frères finaux Jin Chon Shu et Jin Chon Rei. Ce sont de redoutables combattants, très rapides et qui ont la chance de pouvoir « exister » dans trois décors différents. Bonne chance et let's go fight !

FEINTES.
Terry :
D, DBD, D + BD/B, DBG, G, + BD/B, DBG, G, DHG, + AC/B, DBG, G, DBG, D + BC
Andy :
B, DBG, G, + BD/DBG, D + BD/D, B, DBG, + BD/D, DBD, D + BD
Joe :
G, DBG, B, DBD, D, + BD/DBG, D + AC/D, B, DBG, + AC
Mai :
D, DBD, D + BD/B, DBG, G, + BD/en plein vol B, + AB
Geese :
D, DBD, D + BD/B, DBG, G, D + AC/DBG, D, DBD, B, DBG, G, DBD + AC
Hon Fu :
D, B, DBD + BD
Mary :
D, B, DBD + AC
Franco :
B, DBG, G, + BD/D, DBD, D + AC

ENCHAÎNEMENTS.
Terry :
A-A-A/A-B-D/C frénétiquement/C-C-DBG-C/A-C-C-C/A-avant-C-C-C-D/A-avant-C-C-D-D
Andy :
C frénétiquement/B-B-B/A-C-C-C-D/A-C-C-D
Mai :
C frénétiquement/B-avant-B-B/C-C-bas-B/C-C-C-D
Joe :
B-D-D/C frénétiquement/gauche-C-D
Geese :
D-D/C frénétiquement
Hon Fu :
C frénétiquement/C-C-C-D
Mary :
B-B-D/C frénétiquement/C-C-D/A-C-C-C
Bob :
A-B-C-C-D/C frénétiquement/C-D
Franco :
C frénétiquement/C-C-C-D
Sokaku :
C frénétiquement/B-D

ERRATA • FATAL FURY 3

Le mois dernier quelques « bugs » sont apparus dans les coups de ce fantastique hit qu'est Fatal Fury 3 . D'abord, il manquait un coup à notre Prêtre favori : Sokaku. Il s'agit d'un Shooryuken (D, B, DBD) provoquant des éclairs avec le bouton D. Quand à la boule de feu arrière de Geese il ne peut la faire qu'en saut. Les fans de FFS auront corrigé. Pour terminer, la furie d'Andy s'achève par la droite. Vous l'aviez sans doute remarqué, mais comme on ne sait jamais…



Mortal Kombat 3



Depuis quelques mois, nous avions eu la confirmation que Midway préparait bien le troisième épisode de cette sanglante série. Il y a quelques semaines, le réseau Internet et de multiples BBS étaient envahis par de très belles et alléchantes images haute résolution tirées des scènes intermédiaires du jeu. Un peu plus près de nous, Midway commence la promotion de son futur hit au États-Unis à grand renfort de spots télévisés et autres annonces. MK3 est arrivé comme un boulet de canon au joli mois de mai en France...

C'est donc plein d'appréhension que nous sommes allés tester MK3, que nous avions seulement pu voir au travers de photos et qui n'a, soit dit en passant, aucun rapport avec le film... Devant la borne, au premier abord, la résolution semble être supérieure au dernier épisode, mais en fait, les couleurs sont beaucoup moins nombreuses dans certains niveaux. Par contre, les écrans fixes de présentation sont superbes (Ah, Sonya !).
La borne présente une nouveauté : les cinq anciens boutons sont toujours disposés en croix mais un petit nouveau fait son apparition. Il s'agit d'une touche « Run » qui vient se placer à la diagonale basse gauche (DBG) des autres. Sûrement destiné au pouce, j'aurais préféré avoir à cet emplacement la parade... Trois niveaux de difficulté sont proposés : Master, Warrior et Novice. Selon votre choix, vous affronterez un nombre d'adversaires différents, tout en conservant le privilège d'affronter le Big Boss final. Vous avez désormais le choix entre 14 personnages non dissimulés, dont sept nouveaux combattants que nous détailleront prochainement avec leur coups respectifs. Certain m'ont plus marqué que d'autres. Par exemple, les deux androïdes jumeaux Sektor et Cyrax. Ces personnages possèdent des coups vraiment extravagants et l'une des fatalités permet carrément d'écrabouiller son adversaire entre une pince géante sortie de son ventre !



MK3 VS S. P. A ?

Sheeva, la « Goro » version féminine et un demi-boss appelé Motaro, sorte de mélange entre un centaure et un démon de pure souche sont aussi remarquables. Lorsque le combat débute, on remarque tout de suite une petite barre d'énergie qui sert à réaliser une suite d'enchaînements ou de coups automatiques et prédéfinis qui semblent tout droit sortis des excellents Tekken ou Fatal Fury 3. Un conseil : utilisez-les après une course. Vous aurez alors l'occasion de voir la tête d'un des programmeurs surgir à l'écran.

Tout comme SSF2, le nombre de « Hits » vient s'afficher à l'écran avec le pourcentage de dégâts infligés à l'adversaire. Parmi les nouveautés, on remarque aussi que certains projectiles ne s'annulent plus lorsqu'ils se percutent et que les auteurs ont repris l'idée de Capcom qui permet, après avoir encaissé un coup violent, de traverser le décors et de se retrouver dans un autre décor du jeu. Des « Animalities » font aussi leur apparition pour achever vos adversaires sous forme d'animaux ! Mais après cette débauche de

gadget, le jeu est-il vraiment à la hauteur ! ? Et bien, une fois la surprise passée, notre avis penche plus du côté négatif. Pourquoi cela ? En dehors de notre préférence pour les jeux SNK ou Capcom qui sont plus fins mais moins accessibles, nous essayons de garder toute notre objectivité... Mortal Kombat 3 manque cruellement d'originalité !
Si MK1 pouvait se considérer comme novateur à son époque et MK2 nettement amélioré, le dernier épisode semble n'apporter que peu de choses et manquer de souffle, surtout en comparaison des dernières productions SNK et Capcom...
Tous les personnages ont pratiquement les mêmes mouvements (poings, sauts...) et seuls leurs pouvoirs diffèrent. Ceux-ci conservent toujours



leur aspect monochrome qui crée une incohérence graphique à la différence des décors qui sont cette fois-ci parfaitement adaptés au sprites. La jouabilité et les algorithmes de combats quant à eux semblent avoir peu évolués puisque nous avons pu faire les deux tiers du jeu avec seulement deux coups spéciaux ! Comme toujours, les fans de gore et de violence facile seront comblés, car au contraire des jeux SNK/Capcom qui utilisent les furies comme dernière chance de sortir vainqueur du combat, grâce à une parfaite maîtrise du joueur, MK3 sublime la violence gratuite et malsaine avec le culte des fatalités destinées à achever un adversaire déjà hors combat. Christophe « Raiden » Lambert apprécie-t-il ? Méditez cela et dites vous bien qu'après tout cela n'est qu'un jeu...

Éditeur : Midway

BRÈVES

ALERTE AU FLIPPER

Chaque semaine dans le monde, des millions de gens se « scotchent » devant leurs téléviseurs pour regarder le feuilleton télé : *Baywatch* (alias *Alerte à Malibu* en France). C'est aussi sans doute pour y admirer les divines formes de la sculpturale et très souple Pamela Anderson, véritable bombe



entièrement modelée en 3D silicone et en liberté non surveillée sur les plages pourtant déjà bien polluées de Los Angeles.
La section Pinball/Flipper de Sega, qui a racheté il y a quelques mois la section flipper de Data East (lire les premiers Totale Arcade) semble se porter à merveille. Après avoir inondé le marché avec les Flippers Maverick et Frankenstein, Sega lance prochainement la version Pinball de la série T.V Baywatch. Le charme de Miss Anderson est bien sûr mis en avant sur les illustrations (très en avant



même). À noter qu'un petit jeu de ski nautique est proposé sur l'écran.
Bien sympathique...

PS : Si vous désirez observer les techniques de sauvetage de la miss autre part qu'à la T.V, achetez *Playboy*, *Penthouse*, *Max*, *Lui*. Pamella possède un excellent service marketing.

GO ! GO ! MILE SMILE

Vous n'avez sans doute jamais entendu parler de cet éditeur. C'est normal, puisque FUUKI Co. en est à son premier jeu. Le principe du soft n'est pas sans rappeler le fameux petit glouton Pac-Man. On peut néanmoins y jouer à deux et un nombre hallucinant de bonus vous permettent d'éliminer tous vos adversaires. En tout cas, bienvenue à Fuuki dans le monde fabuleux de l'arcade !

Éditeur : FUUKI Co.

QUIZARD

Le phénomène Quizz, à l'instar des Metal Games au Japon, est un de ces phénomènes que nous connaissons peu. C'est pour combler ce vide et pour pouvoir en tirer quelques profits (on n'est pas aveugle !) qu'une compagnie autrichienne a développé et traduit en bon français un de ces fameux jeux où, une fois n'est pas coutume, votre culture générale sera mise à profit. Le but est très simple : il s'agit de deviner le bon nom du sujet photographié au travers des trois réponses qui vous sont proposées. Vous pouvez jouez en toute logique à deux joueurs en mode coopération et c'est celui qui répondra le plus vite qui gagnera le plus de points. Sans doute une expérience qui devrait attirer un nouveau type de joueurs...

La Saga Street Fighter

CAPCOM ne lâche pas prise, bien au contraire. Et la firme japonaise, bien décidé à reprendre sa place de Roi déchu, prépare actuellement trois - oui TROIS - nouveaux Street Fighter « SF THE MOVIE, SF ZERO et SF REAL BATTLE ON FILM ». Après tout, on ne change pas une équipe qui gagne...

Street Fighter serait-il un jeu éternel, un mythe qui ne se laisserait pas de sitôt détrôner des salles ? En tous cas plusieurs nouvelles séquelles seraient sur le point de sortir...
La version « Zero » semblerait, et cela peut paraître étonnant, être très bien accueillie par les fans de la fameuse saga Capcom. La possibilité de jouer avec les anciens personnages de SF1 et avec des protagonistes du scénario original du jeu (et non celui du film !) en plus des héros bien connus, ainsi que l'apport d'un système de combat mis au goût du jour serait peut-être une recette gagnante ? D'après nos informations, cette version serait finalisée en ce moment même et devrait arriver dans nos salles fin juin/début juillet. Vivement l'été, et pas seulement pour les canons sur la plage...

Baston controversée

La version « The Movie », réalisée par Capcom USA, est quant à elle aussi presque terminée et devrait être présente aux États-Unis au moment même où vous lirez ces lignes. Une sortie est prévue au Japon. Mais pour l'instant, aucune date n'est fixée. Les rares articles de la presse japonaise sur « The Movie » ont critiqué ouvertement le « sous-film » (termes d'origines) et le jeu. Il est clair que les digitalisations, le scénario du film ainsi que le fait que Guile « J-Claude » soit le héros n'a rien pour plaire aux fanatiques japonais qui considèrent que l'esprit initial insufflé par Capcom est dénaturé. De plus, Capcom Japon n'a rien laissé filtrer en ce qui concerne le système du jeu, « The Movie » apparaissant comme une pâle copie de MK...
Pour l'instant, nous savons qu'il y a deux barres d'énergie (une grande et une petite comme Mortal...). On espère que les Combos, les Super et les innovations des derniers Capcom soient présentes ! Les protagonistes sont au nombre de 14 (comme... chut !). Dhalsim, Dee Jay, T-Hawk, Fei Long et Blanka sembleraient manquer tandis qu'un soldat de Vega (M. Bison) nommé Blade et Gouki (Akuma) seront très certainement présents. À suivre...
Quand à l'obscure version « Real Battle on Film », elle serait, tenez-vous bien car il s'agit d'un scoop, annoncée uniquement sur Saturn et PlayStation ! Et peut être, peut-être en 3D mappée... Des informations, des rumeurs, des bruits de couloirs et beaucoup plus de renseignements très prochainement...
Soyez patient.

Éditeur : CAPCOM

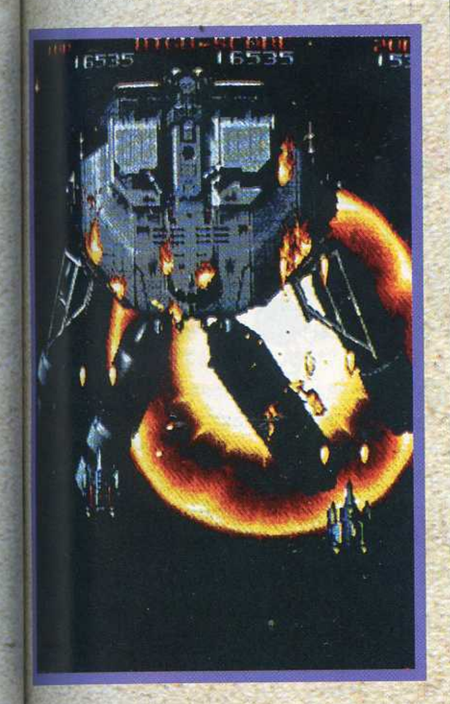




BRÈVES

VIPER PHASE I

La compagnie Seibu Kaihatsu, bien que peu connue au Japon et en Europe, est pourtant à l'origine d'une série particulièrement appréciée des amateurs de « pur » shoot'em up. En effet, le nom de Raiden en a fait



trembler plus d'un à travers le monde ! Adapté sur console, Raiden premier du nom ne conservera son identité qu'à travers la merveilleuse version NEC PC-Engine. Quant à ses suites arcades (2 et DX) elle se retrouvent dorénavant particulièrement bien adaptées par ses auteurs sur une compile destinée à la PlayStation de Sony.
Voilà donc un nouveau shoot vertical, jouable à deux (le rouge et le bleu on connaît !) avec un système d'armes évolutives, de bombes et une superbe introduction.
Rien de bien nouveau en définitive... Eh bien non ! Tout d'abord parce que Seibu en profite pour présenter sa nouvelle carte Jamma 32bits, répondant au nom de « S32 System ». Ensuite, parce qu'elle va permettre donc d'animer un nombre fou de sprites avec une finesse incroyable et sans aucun ralentissement !
Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer qu'un distributeur se décide à importer ce jeu en France...

Éditeur : Seibu Kaihatsu

SAVAGE REIGN/FOUNMOKO-JIROKU

Malgré le tout récent FF3, SNK ne dort pas sur ses lauriers... La compagnie nous offre encore une nouvelle fois un superbe jeu de bagarres dont elle c'est fait désormais une spécialité...
Ce nouveau jeu de SNK est bel et bien une surprise que nous n'attendions pas !
Depuis la politique de licence où semble s'être engagée la compagnie pour le devenir de la Neo Geo, on peut remarquer la venue de petits « nouveaux » au sein de Shinsuké Corporation.
SNK continue sa croissance extraordinaire et inculque son savoir-faire en matière de jeu de combat aux nouvelles équipes. Tandis que les anciens s'engagent dans des projets importants (qui a dit 64 bits ?).
Revenons maintenant à nos moutons, qui cette fois-ci sont impliqués dans un tournoi dirigé par l'impressionnant Shishioh, littéralement le « roi des lions » en japonais.
Au premier abord, le jeu ne ressemble pas à un jeu SNK (d'où l'intro) de par des graphismes très très colorés (dans le genre Numan Athletics si vous êtes connaisseur).
De plus, les personnages semblent vraiment hétéroclites, curieux et en même temps sympathiques. Le style graphique est vraiment différent de ce que l'on a l'habitude de voir et c'est vraiment une agréable surprise.
Cela nous à fait penser au style employé pour Double Dragon.
Durant le jeu, le zoom est omniprésent, un peu comme Samourai Spirits, en deux fois plus impressionnant. Chaque combattant possède une discipline et une arme favorite. Deux plans (haut et bas sans profondeur) sont présents, et chaque combattant peut envoyer des attaques dans l'autre plan ou contre-attaquer. Enfin, les décors qui sont quatre fois plus grands que l'écran peuvent aussi dissimuler des pièges !
En voilà un système original... Bien loin le temps des premiers jeux de duels où l'on était cantonné sur un écran unique ! Le jeu à l'air bien sympathique et le système simple à gérer au contraire du récent FF3. Les dix personnages sont variés : Hayaté est un jeune catcheur « foumoken », Gozu et Mezu sont deux étranges personnages masqués, sans doute terroristes ou espions, qui possèdent des pouvoirs en rapport avec les éléments et le ninjutsu.
Carole Stanzak est une charmante gymnase, Eagle Macks un catcheur américain qui exerce pour la SWF et fait de la TV depuis 12 ans, Nicolas Zaza un jeune génie au QI de 600, Marco Baradoristo (alias le Joker) est un clown redoutable, Chung Paihu un spécialiste de techniques légendaires chinoises et aurait un rapport avec les trois loups affamés de FF, Gordon Bowman est un policier, et enfin le mystérieux Shishioh est bien... euh... mystérieux !
En tout cas, c'est sûr, nous en reparlerons dans un prochain Totale Arcade, coups spéciaux et techniques seront bien sûr de mise !



Éditeur : SNK

CYBERSPHERE NAMCO

« The Game Creator » annonce le développement et la sortie prochaine d'un jeu virtuel... enfin, le terme de casque d'immersion dans un monde virtuel-3D-interactif et de surcroît multimédia, serait plutôt le terme approprié.
Si, si c'est vrai ! On serait peut-être même connecté en temps réel sur le Net...



Le schtroumpfeur de vidéo

Ce mois-ci, direction Bruxelles et la Belgique ! Créateur des aventures des Schtroumpfs, de Johan et Pirlouit, de Benoît Brisefer et de Poussy, Peyo nous a quitté le 24 décembre 1992. Heureusement, son fils, Thierry Culliford a repris le flambeau. Scénariste, il assure la continuité de l'œuvre de son père avec des BD mais aussi avec des super jeux vidéo...

Propos recueillis par Jean-Paul Burias

CDC : succéder à son père n'est-il pas trop difficile ?

Thierry Culliford : j'ai travaillé avec mon père pendant une quinzaine d'années. En 84, j'ai fondé mon propre studio d'animation et de production. Après le décès de mon père, il y a deux ans, j'ai repris les Schtroumpfs. Je m'occupe du scénario. Tout se dessine dans mes bureaux avec une équipe de 5 à 6 personnes. Aujourd'hui, à quarante ans, on peut dire que j'ai passé la majeure partie de ma vie avec le monde des Schtroumpfs.

Les Schtroumpfs qui cartonnent, ça vous surprend ?

Le succès des Schtroumpfs est indiscutable depuis 1958. Depuis une quinzaine d'années, on assiste à une véritable « schtroumpf-mania ».

Et cela vous a donné l'envie de vous lancer dans le jeu vidéo ?

C'est vraiment un tout nouveau projet. Il y a deux ans, Infograme, une société qui conçoit des jeux pour Nintendo et Sega, nous a demandé si nous étions d'accord pour le lancement d'un jeu avec les Schtroumpfs. Comme nous avions trouvé leur projet avec Astérix très convaincant, nous avons décidé d'accepter.

Comment s'est passée l'élaboration du projet ?

Nous avons donné aux concepteurs d'Infograme, les dessins de base. Nous leur avons expliqué comment les personnages évoluaient, bougeaient. Nous leur avons donné les clés pour entrer dans le monde de Peyo. Après, pour la conception du jeu, les gens d'Infograme avaient carte blanche. La conception d'un jeu vidéo est très différente de la BD ou d'un dessin animé.

> **« La conception d'un jeu vidéo est très différente de la BD ou d'un dessin animé. »**

Satisfait du résultat ?

Nous sommes plus que content du résultat. La plupart des critiques des journaux spécialisés sont très positives. Au niveau graphique, le jeu est de très grande qualité. Les décors et l'animation traduisent bien l'univers des Schtroumpfs.

Avez-vous d'autres projets jeux vidéo ?

On aimerait développer le jeu que ce soit sur portable et console. Nous avons également le projet d'un jeu interactif. Mais tout cela réclame du temps, deux ans au moins.

Vous arrive t-il de jouer ?

Avant, je ne comprenais pas que l'on puisse jouer. Un jour j'ai acheté un Game Boy et un jeu : Tetris. Alors là, je me suis vraiment amusé mais je ne suis pas allé plus loin. Je préfère les jeux de logiques aux jeux d'adresse. Je suis vraiment incapable de jouer avec une console ! Déjà, je fais des efforts surhumains pour travailler sur un ordinateur Apple. Tout cela me dépasse. Je préfère un bon



vieux répertoire aux agendas électroniques !

Pour vous, le jeu vidéo, représente t-il le 8ème art ?

Il y a vingt ans, on disait que la BD était le 8ème art. Donc le jeu vidéo ne devrait être que le 9ème ou le 10ème ! Moi, je garde une préférence tout de même pour la bande dessinée ! Mais, je dois reconnaitre que le jeu vidéo me fascine au niveau technologique. On arrive à faire des trucs démentiels. Mais il y a des types de jeux qui ne m'attirent pas, ce sont les combats (la baston) et tout ce qui touche aux soucoupes volantes. Ce sont des mondes que je n'apprécie pas spécialement.

Justement, au niveau de la bande dessinée, quel est le programme ?

L'album « le Schtroumpfeur de Bijoux » est sorti l'an dernier au mois de novembre. Actuellement, nous nous concentrons sur la production de bandes dessinées avec les sorties prévues prochainement des aventures de Johan et Pirlouit mais aussi de Benoît Brisefer.

Combien de temps faut-il pour réaliser une page d'un album ?

On commence toujours par l'écriture du scénario. On prend le temps de définir le thème et la façon de raconter l'histoire. Ensuite, le temps passé sur une page dépend des dessins a effectuer. Plus c'est compliqué et plus c'est long ! Pour faire une page avec des personnages en gros plan, on compte en moyenne trois jours pour les dessins, le lettrage à l'encre et la mise en couleur.

Chez vous, vous parlez couramment le « Schtroumpf » ?

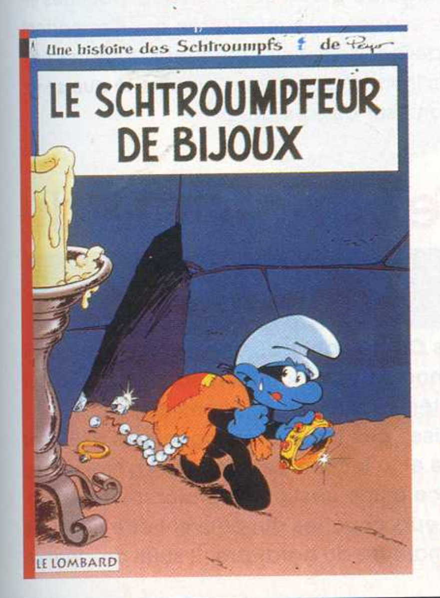
Jamais. En revanche, quand mon père a inventé les Schtroumpfs, j'avais trois ans. Toute mon enfance a baigné dans la BD. Mon père travaillait à la maison et, lorsque je rentrais de l'école, je retrouvais le monde des Schtroumpfs. En fait, ils font partie de ma vie même si j'aime voir d'autres choses.

Les Schtroumpfs, stars au pays de Disney, ça vous étonne ?

On est toujours surpris par le succès mondial de quelque chose. C'est une suite de surprises inexplicables. Il n'y a jamais rien eu de programmé avec des opérations merchandising comme pour E.T par exemple. Tout est arrivé simplement et naturellement quand un commerçant américain en voyage en Europe et passant par la France a décidé de vendre des figurines et des peluches des Schtroumpfs de l'autre côté de l'Atlantique. Un jour, une petite fille en a acheté une dans un



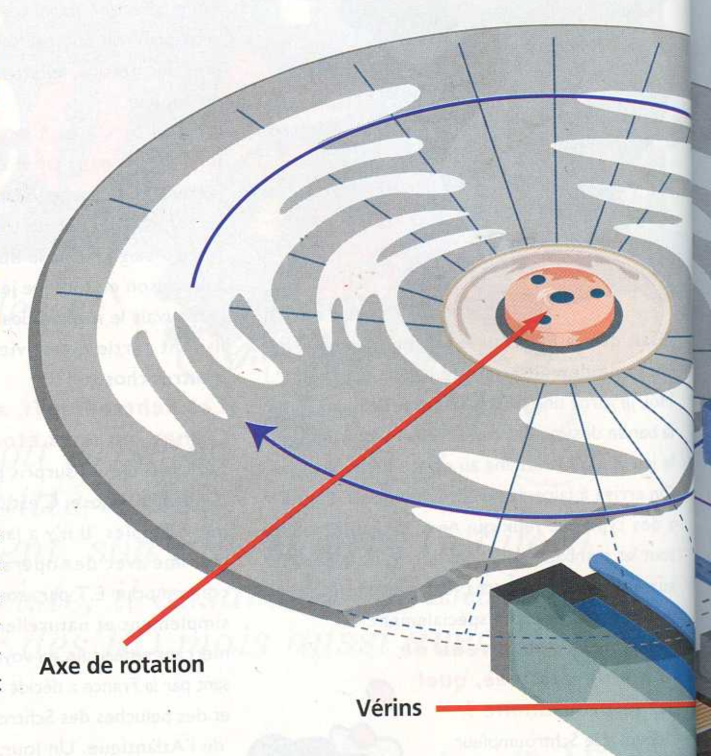
magasin, peut-être la Schtroumpfette, d'ailleurs. Le hasard a voulu que son grand-père soit le directeur de la chaîne télé nationale NBC. Il nous a contacté et au bout du compte on a signé pour 258 dessins animés de 23 minutes avec les célèbres studios californiens Hanna-Barbara. Depuis, les « Smurfs » sont devenues de vraies stars à travers le monde...



Comme vous pouvez vous en rendre compte, le dernier album des Schtroumpfs raconte l'histoire d'un schtroumpfeur de bijoux ! Vu la culture schtroumpf des membres de la rédaction, on en est sûr, le héros de l'histoire n'est pas le Schtroumpf à lunettes !

CD-ROM, CET ÉTRAN

Du CD au CD-ROM, en passant par le CD-Laser, le CD-Photo et le CD-Vidéo... par les temps qui court tout devient CD. La progression de ce format entraîne l'abandon des formats antérieurs. Ses avantages face à la cartouche classique, sa technologie, son évolution... nous vous dirons tout sur cet objet si convoité. Mais sachez que l'ère du numérique est là et bien là !



Le jeu vidéo arrive dans une nouvelle ère avec les consoles « Next Gen ». Bâties autour de lecteurs CD, ce support optique devient incontournable mais son consécration ne sera complet qu'au moment où son utilisation sera transparente. La cartouche semble condamnée par ce mouvement de suppport des éditeurs mais n'est ce pas prématuré ?



Avantages et inconvénients

Aujourd'hui, on peut dire que le CD-ROM envahit l'univers des consoles. Pourquoi ? La raison est simple, il coûte beaucoup moins cher à fabriquer que la cartouche. Environ 15 % du prix d'une cartouche. La PlayStation offre des jeux moins chers que les jeux cartouche Super Nintendo. Mais ne nous réjouissons pas trop vite, souvenons-nous plutôt de l'histoire du disque vynil au cours des années 80 ! Les fabricants de CD audio prétendaient qu'il coûterait moins cher que son aîné, qu'il était inaltérable... Bref, nous avons été abusés pour l'audio, ne le soyons pas pour la vidéo. D'ailleurs, même au niveau de l'inaltérabilité, vous avez rarement vu une cartouche devenir inutilisable pour une raison quelconque, cela nous est arrivé sur un CD. Le Ridge Racer (PlayStation) de la rédaction est devenu illisible sans crier gare.

Mais le plus gros inconvénient du CD-ROM à l'heure actuelle est sa lenteur démesurée, au niveau de l'animation, face à la demande d'un jeu vidéo. Un lecteur double vitesse permet de charger 350 Ko/s (60 images de 5.8 Ko). Une image de 320 x 200 pixels en 256 couleurs « pèse » autour de 64 Ko. Pour disposer d'une animation fluide avec une telle résolution graphique, il faudrait une trentaine d'images de la sorte par seconde... soit plus de 1000 Ko/S. Décevant, n'est-ce pas. Vous comprenez, pourquoi il y a une si grande différence entre une version de développement tournant sur disque dur et la version finale sur CD. MegaRace en est le meilleur exemple.

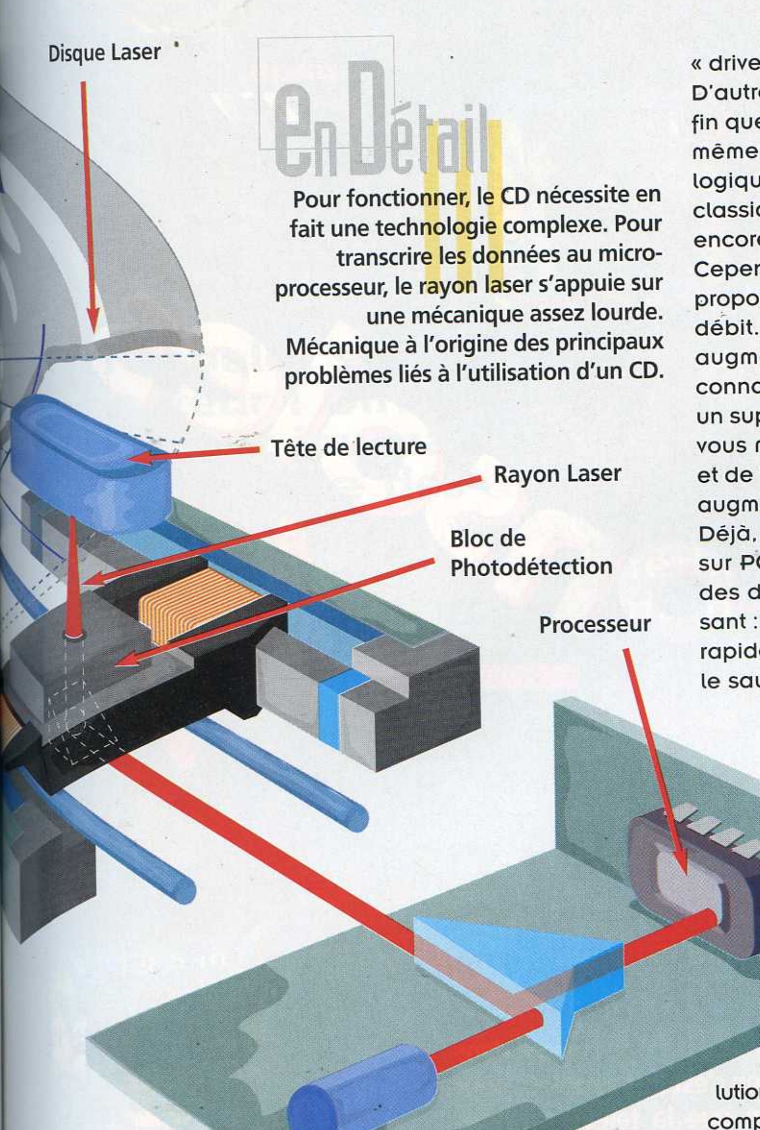
Le problème avec les systèmes à base de CD concerne leur RAM, trop étriquée pour éviter un chargement en cours de partie ou à chaque changement important. Toutes les consoles « next gen » ne possèdent que 2 méga-octets de mémoire vive, une paille face au 700 mo que peut contenir un CD. Résultat, un gaspillage de place sur le disque, pour des introductions ou des scènes intermédiaires qui n'apportent rien au jeu et qui lassent assez vite le joueur. Tous ces problèmes ne sont pas insolubles, c'est d'ailleurs là que se feront les améliorations sur ce format.

La Technologie du lecteur de CD

Certes, les lecteurs CD ne sont pas encore parfaits, mais il y a de l'espoir. De nombreuses solutions sont à l'étude pour surmonter les problèmes que nous venons de voir.

À l'heure où vous lisez ces lignes, les ingénieurs d'IBM ont déjà réussi l'écriture et la lecture de données en profondeur. Cela s'effectue grâce à une gestion en profondeur des données. Ce sont plusieurs couches qui peuvent être ainsi lues sans modification majeure du hardware. Il suffit de créer un

GE OBJET DE DÉSIR



en Détail

Pour fonctionner, le CD nécessite en fait une technologie complexe. Pour transcrire les données au microprocesseur, le rayon laser s'appuie sur une mécanique assez lourde. Mécanique à l'origine des principaux problèmes liés à l'utilisation d'un CD.

« driver » gérant la profondeur des données réceptionnées. D'autres ingénieurs maîtrisent à présent le rayon bleu, plus fin que le rouge qui permet de lire plus de données sur une même surface. En couplant ces deux découvertes technologiques, on arrive à multiplier par 30 la capacité d'un CD classique ! Bien sûr quelques problèmes techniques restent encore à maîtriser, mais au train où vont les choses...
Cependant le plus gros problème que nous avons évoqué à propos du CD n'est pas sa capacité de stockage, c'est son débit. Tous les laboratoires optimisent la mécanique pour augmenter le nombre de Ko par seconde. La mécanique connaîtra très vite des progrès qui permettront au CD d'être un support incontournable. La représentation du lecteur CD vous montre le mariage de la technologie de pointe (laser) et de la mécanique classique (moteur). Tous les efforts pour augmenter le débit porteront donc sur la mécanique.
Déjà, les lecteurs quadruples pointent le bout de leur nez sur PC. Nous arrivons maintenant à des temps d'accès et des débits proches des disques durs. Cela n'est pas suffisant : certains ambitieux veulent rendre l'accès au CD aussi rapide que la Rom. Science-fiction ou espoirs fondés, nous le saurons bientôt.

L'évolution du CD

Le CD est un support fantastique. Il ouvre de nouveaux horizons au niveau de l'éducation, de la communication mais il possède encore des failles. Encore freiné par les limites physiques de la mécanique, il lui reste bien des possibilités d'évolution. Pour passer au delà des limitations actuelles, certains ont recours à la compression de données. Les possibilités d'évolution de ce support sont si importantes que toutes les grandes compagnies tentent de créer le nouveau standard. Préparez-vous à découvrir le HD-CD (High Density Compact Disc), il remplacera le CD-laser. De plus, il possède la taille du CD-audio classique. Demain, tout sera sur CD. Qu'on se le dise !

Élysée Ade

FICHE TECHNIQUE

■ Le rayon laser utilisé actuellement par les lecteurs est rouge. La fréquence du rayon rouge est la plus interessante puisqu'elle permet une lecture plus fiable.

■ Le débit des lecteurs des nouvelles consoles est : 350 Ko/s. Ils sont qualifiés de double vitesse en référence au standard audio qui lit deux pistes en 16 bits avec une fréquence de 44.1 KHz. Cela donne donc 176,4 Ko pour un lecteur simple vitesse. Les lecteurs quadruple vitesse sont opérationnels, la Pippin d'Apple sera dotée d'un lecteur ayant un débit de 700 Ko/s.

■ Un CD-ROM est fragile et altérable, le matériau utilisé pour faire le disque n'est pas stable. Au bout de 15 ans, vos disques ne seront guère valables mais vous pouvez éviter cela en les plaçant sous vide. Rassurez-vous des chercheurs travaillent déjà pour résoudre ce problème.

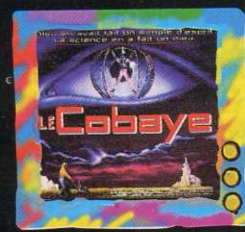

page 77

page 78




page 82

Pourquoi parler d'émissions de télé, de cinéma dans *CD Consoles* ? Eh bien c'est très simple… pour la bonne raison que la télévision nous propose de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo et que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. Comme le mois dernier, en plus de nos critiques habituelles sur les vidéo CD du mois, voici une sélection des nouveautés vidéo disponibles au format Laser Disc.



page 80

INTERVIEW

OLIVIER GALZI LE ROI DE LA SOURIS

Ne l'appelez surtout pas animateur ! Olivier Galzi est avant tout journaliste, devenu par la force des choses également présentateur. Passionné par les médias, il décrypte toutes les semaines sur La Cinquième, dans l'émission « Ma souris bien-aimée », le monde de l'informatique, du virtuel ou encore des images de synthèse.

CDC : Tu as 23 ans et déjà un long parcours dans le monde des médias, comment a tu débuté ta carrière ?

Olivier Galzi : J'ai tout d'abord fait un DEUG de communication à Avignon, où j'habitais à l'époque. Après quelques stages dans la presse écrite, je me suis aperçu qu'il fallait poursuivre ma formation. J'ai donc suivi les cours de l'Institut d' Études Politique (I.E.P.), à Grenoble.

J'ai également eu l'occasion de faire, pendant mes études, un reportage en Roumanie et au Brésil. J'ai aussi eu une expérience de la presse nord-américaine (au Canada) où j'ai travaillé pour un journal de Montréal, La Presse. Là-bas, j'ai aussi touché à la télé, d'abord sur le réseau privé pour TVA, puis sur le réseau public pour « Radio Canada » dans le cadre d'une émission du genre Envoyé Spécial qui s'appelait Le point. Mon stage se terminant, je suis revenu en France au mois de juin 1994.

CDC : Tu a réussi à trouver du travail sans problème ?

OG : J'ai obtenu un stage à France 3 National puis plus tard à l'édition du journal du week-end. Parallèlement à ça, je faisais des piges pour des journaux comme Le Parisien, Le Journal du Dimanche, etc. À la suite de ça, j'ai accompagné une mission humanitaire pendant cinq semaines au Rwanda, ce qui m'a permis d'écrire des article pour Le Figaro, Le Point et Jeune Afrique. À mon retour en septembre, j'ai eu l'agréable surprise d'être convoqué par M6 chez qui j'avais laissé des cassettes et un CV. J'ai travaillé pour la chaîne pendant deux mois environ. Quelques temps plus tard, j'ai atterri à La Cinquième.

> « J'ai obtenu un stage à France 3 National puis plus tard à l'émission journal du week-end. »

CDC : Est-ce toi qui a proposé le concept de l'émission Ma souris bien-aimée ?

SUITE PAGE 79

MA SOURIS BIEN-AIMÉE OU LA CINQUIÈME DIMENSION

À l'heure où l'informatique envahit les foyers, l'ordinateur conserve une image d'outil sophistiqué, parfois même compliqué. Pour faire tomber ces idées reçues, l'émission Ma souris bien-aimée, lève le voile sur les nouvelles technologies qui font désormais partie de notre quotidien.

Ma souris bien-aimée est une émission sur le crayon de l'avenir, le micro-ordinateur, et sur les possibilité extraordinaires qu'il offre. Cet outil est la source d'une révolution culturelle, sociologique et économique. Nous voulons à la fois démystifier l'outil, mais aussi donner envie au téléspectateur de s'en servir », explique d'emblée Thierry Bonhomme, à l'origine du concept de l'émission. Et Olivier Galzi d'ajouter de concert : « le joystick et le paddle sont les symboles des jeux vidéo, la souris est synonyme d'informatique, c'est le prolongement de la main ».

Chaque semaines depuis le mois de décembre, l'équipe de « Ma souris… » part donc à la rencontre des professionnels qui utilisent l'informatique au quotidien. Leur nombre est considérable et leurs particularités souvent insoupçonnables. Autant on imagine bien une secrétaire ou un infographiste studieusement installés devant leurs écrans, autant on imagine mal un photographe, un archéologue, un médecin dans la même situation. C'est donc vers ces gens là en priorité que se dirige la petite souris de La Cinquième.

L'émission qui dure un petit quart d'heure débute par un portrait rapide de l'invité. Mais ici, pas question de jouer les Star Treck, explique Olivier Galzi : « nous ne voulions surtout pas d'un animateur en synthèse, à la voix déformée ». Le journaliste-présentateur situe ensuite cet invité par rapport à l'utilisation qu'elle fait de son outil informatique et poursuit par la démonstration tehchnique. D'un sujet à l'autre, le spectateur peut ainsi découvrir comment un photographe travaille une photo numérique, comment est calculé l'éclairage de nuit des monuments de Paris, comment s'effectue un morphing (en l'occurrence entre Balladur et Chirac), ou encore le comédien virtuel (Richard Borhinger prêtant son physique à un Capitaine Némo virtuel). Des sujets passionnants mais pas toujours faciles à illustrer plein écran pendant six minutes, comme le souligne Olivier Galzi. En effet, on n'a pas l'occasion de rencontrer tous les jours un Philippe Druillet, auteur d'un film en 3D, diffusé à la Géode !

À la suite de cette séquence, retour à l'interview et place aux questions de fond, histoire d'élever le débat et de réfléchir sur l'évolution tant personnelle qu'universelle face à ces nouveaux outils. Le jeu n'est pas oublié, lui non plus, mais l'équipe ne souhaite pas non plus le mettre systématiquement en avant comme l'explique Olivier Galzi : « les gens parlent beaucoup de cyber génération par exemple, et place le jeu immédiatement derrière. C'est ce que font certaines émissions qui vont parler dans la même foulée de consoles, de CD ROM,





de cyber, sans vraiment marquer les différences. Du coup, les gens assimilent le jeu à tout le reste. Nous, nous sommes plus didactiques et voulons absolument le séparer du reste. Les nouvelles technologie, ce ne sont pas seulement les jeux, ce sont aussi les nouvelles formes d'éducation. Mais cela ne veut pas dire que nous crachons sur les jeux, au contraire. »

L'émission se termine par un coup de cœur, qui consiste à présenter, on s'en sera douté, un produit qui plaît plus que les autres. « Je trouve génial de parler d'une encyclopédie sur CD ROM, explique Olivier Galzi, sachant qu'on a réuni sur un disque l'équivalent de 20 volumes. Je trouve également fabuleux de montrer qu'il existe des images de synthèse, autrement dit des images calculées, qui n'existent pas ». La vulgarisation toujours et encore… Au point de donner naissance à une émission plus longue, parlant plus des problèmes de fond (évoluer de la thématique à la problématique !) ? Olivier Galzi se plaît à l'imaginer…

En attendant, et pour ceux qui aurait manqué un épisode, rendez-vous cet été pour un best of des 13 émissions les plus significatives, en attendant la reprise en septembre.

Et Thierry Bonhomme de conclure : « Nous vivons encore une époque de pionniers, mais la technique va tellement vite que le multimédia va s'imposer dans un temps record. Cette révolution est comparable à l'invention de l'imprimerie. On dit que le 21e siècle sera peut-être mystique, mais une chose est sûre, il sera numérique ».

Propos recueillis par Lee O'Neal

« Ma Souris bien-aimée », sur la Cinquième, le vendredi de 18h15 à 18h30. Émission rediffusée le jeudi à 10h05 et le dimanche à 9h25.

INTERVIEW …Olivier Galzi

SUITE DE LA PAGE 77

OG : Non, il s'agit de Thierry Bonhomme. Lui, il s'y connaît vraiment à fond dans le multimédia, l'informatique et les nouvelles technologies. Il avait déjà fait certaines choses concernant ces technologies et un nouveau type d'éducation. Mais il fallait la présence d'un journaliste pour fédérer tout ça , quelqu'un qui ait un regard candide sur le problème. Quelqu'un qui n'y connaisse vraiment rien pour pouvoir poser une question chaque fois qu'il entend un mot savant qu'il ne connaît pas ! Quelqu'un qui ait l'habitude d'aller à la rencontre des autres et qui ne soit pas seulement un animateur lisant des fiches…

CDC : Tu ne connaissais donc rien de ce monde là auparavant alors ?

OG : Tout à fait ! Mais j'y ai vite pris goût. Ces outils sont très intuitifs et accessibles. Grâce à eux, le savoir n'est plus diffusé de façon linéaire comme dans le système traditionnel ou le mandarin donne le savoir. Cette démarche qui consiste à accéder par soi-même à la connaissance m'a complètement convaincu.

CDC : Tu connaissais au moins l'univers des jeux vidéo ?

OG : Absolument pas !

CDC : Finalement, ta culture de l'image se limitait donc à ton rôle de spectateur et parfois d'acteur de la télé ?

OG : Complètement, je n'imaginais même pas qu'il puisse y avoir une culture de l'image dans un ordinateur. Comme tout le monde, j'avais entendu parlé de multimédia et d'autoroute de l'information, sans réellement savoir exactement de quoi il s'agissait. Tout ces mots comme Internet, par exemple, me paraissaient vraiment inaccessibles. La seule chose que je connaissais d'un ordinateur, c'était en fait mon Powerbook, parce que je tapais mes articles et mon courrier dessus. Je ne connaissais même pas le dixième de ses fonctions ! Le fait de découvrir que l'on pouvait avoir des séquences vidéo sur un ordinateur m'a complètement laissé béat.

CDC : Quel rôle as-tu sur le choix des sujets que vous allez traiter ?

OG : Il est clair que sur les premières émissions, je n'avais pas grand chose à dire… Depuis, j'ai compris ce qu'est le morphing, la modélisation, le 3D, le 3D en temps réel, le virtuel, etc., donc je prends de plus en plus part à ces choix. Tu as toujours entendu parlé d'un truc ou tu connais quelqu'un qui « tourne » dans ce genre d'univers. En dehors de l'équipe technique, nous sommes aujourd'hui trois, Rémy Grinbach (le réalisateur), Thierry Bonhomme (l'auteur) et moi-même, à s'entendre sur le choix des sujets, leur préparation, leur tournage et même leur montage.

CDC : Aujourd'hui, cette émission correspond-t-elle a l'idée du journalisme, telle que tu imaginais en faire ?

(SUITE PAGE 81)

vidéo CD du mois

LE COBAYE



Le Dr Larry Angelo (Pierce Brosnan) est chercheur chez « Virtual Space Industrie ». Là, il teste sur des chimpanzés les effets des images virtuelles et développe un programme destiné à augmenter les capacités, notamment intellectuelles, du primate. Ses commanditaires eux, souhaiteraient le voir appliquer ses résultats à des fins militaires, et n'hésitent pas à sacrifier les singes en son absence.

Décidé à ne plus travailler pour ses anciens « patrons », le Dr Angelo poursuit cependant ses recherches, dans son sous-sol, transformé en véritable laboratoire. Equipé d'ordinateurs ultramodernes, il développe les théories les plus folles mais se trouve rapidement confronté au manque de pratique, autrement dit, de cobaye !

C'est alors qu'il envisage un terrible scénario : utiliser un humain ! Et qui mieux que Jobe Smith (Jeff Fahey), tondeur de pelouses un peu simplet, pourrait remplacer le chimpanzé ? Sous prétexte de lui faire découvrir le monde du virtuel, Larry Angelo va, jour après jour, inoculé à Jobe Smith un sérum de son invention et modifier ainsi son cerveau. Coiffé de son casque qui l'abreuve d'images virtuelles, le tondeur de pelouse va rapidement faire des progrès, multipliant rapidement ses capacités intellectuelles. La vie du cobaye s'en trouve complètement changée. Capable d'intégrer en quelques minutes le contenu de plusieurs CD ROM, son savoir devient encyclopédique. Bientôt, l'élève dépasse le maître.



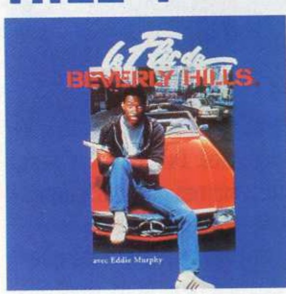


Attirés par la nouvelle, les anciens employeurs du Dr Angelo décident de mettre la main sur Jobe et d'accroître ses pulsions guerrières. Livré à lui-même, le cobaye va petit à petit se transformer en justicier sanguinaire et tout faire pour devenir maître du monde, le « Virtua Christ » !

Malgré une histoire cousue de fil blanc, Pierce Brosnan, que l'on découvrira bientôt dans le rôle de James Bond, succèdant à Timothy Dalton, colle parfaitement à ce personnage de savant génial. Les effets spéciaux sont remarquables et les images, sorties tout droit des meilleurs jeux de consoles, s'intègrent parfaitement au reste du film.

Réalisateur : Brett Leonard. Acteurs principaux : Jeff Fahey, Pierce Brosnam, Austin O'Brian, Rosalee Mayeux. 1993. 100 mn environ. Prix : 185 environ.

LE FLIC DE BEVERLY HILL 1



Chez les flics de Detroit, le détective Axel Foley (Eddie Murphy) fait figure de mercenaire. Pour prendre un truand en flagrant délit, il n'hésite pas à tisser lui-même la toile du piège. Armé de son jean's, de son tee-shirt et de son six coups, il franchi allègrement les frontières du droit... mais toujours pour la bonne cause !

Afin de venger la mort d'un ami, Foley s'envole pour la Californie et part en guerre contre ses assassins.

A la suite d'une bavure, Axel Foley est mis en vacances forcées. Une occasion qu'il saisit pour enquêter sur le meurtre de son ami Mickey Tandino, truand de son état. Direction Beverly Hill où il retrouve une ancienne copine, la pulpeuse Jenny Summers (Lisa Eilbacher), directrice d'une galerie d'objets d'art appartenant à un certain Victor Maitland, qui employait Tandino.

Forçant les verrous, sautant les grilles, Axel Foley n'hésite pas à passer hors la loi pour faire parler la justice, jusqu'au jour où il se retrouve dans les mains de la police locale. Surveillés par le sergent John Taggart (John Ashton) et le détective Billy Rosewood (Judge Reinhold), deux flics respectueux de l'ordre, Foley va néanmoins poursuivre son enquête. Entraînant du même coup les deux lascars dans ses poursuites.

Et de l'action, il y en a ! « Le flic de Beverly Hill » est un très agréable condensé de courses-poursuites, de baston et de gags. Au terme de plus d'une heure et demie de fou rires, Axel Foley et ses deux compagnons de fortune, mettent un terme à leur enquête dans un vaste assaut de l'immense villa où réside Victor Maitland, trafiquant de drogue à ses heures.

Après « 48 heures » et « Un fauteuil pour deux », Eddie Murphy obtint grâce au « Flic », un succès international. A tel point qu'il récidiva quelques temps plus tard dans un deuxième épisode (Cf. *CD Consoles* n° 3). Depuis, le style « beau parleur » du plus célèbre flic américain, après Colombo, est devenu légendaire. Tout comme la musique du film qui tourna sur toutes les platines de l'époque.

Réalisateur : Martin Brest. Acteurs principaux : Eddie Murphy, Judge Reinhold, John Ashton, Ronny Cox, Lisa Eilbacher. 1984. 135 mn. Prix : 185 francs.

SHORT CUTS



Le réalisateur du film « Prêt à porter », Robert Altman, signe ici l'une de ses principales œuvres. L'histoire, fort longue, mêle la vie de plusieurs couples américains. Médecin, flic, serveuse, etc., ils n'ont rien en commun, a priori, mais vivent finalement une aventure qui les unis les uns aux autres.



Ces tranches de vie, fort intéressantes, voire même amusantes parfois, finissent, à la longue, par lasser. « Short Cuts » plaira aux inconditionnels du réalisateur américain, à condition qu'ils n'en soient pas restés à l'époque « Mash » ! Attention : V.O. sous-titrée.

Réalisateur : Robert Altman. Acteurs principaux : Andie McDowell, Jack Lemon. 1993. 180 mn environ. Prix : 200 francs environ.

RETOUR À HOWARDS END



Howards End est une superbe demeure, typiquement anglaise, appartenant à la famille Wilcox. Amoureuse de cette demeure sans jamais l'avoir vue, Margareth Schlegel finira par en hériter en devenant l'épouse d'Henry Wilcox, aristocrate bon teint et veuf depuis peu.

Après « Chambre avec vue » et « Jefferson à Paris » (récemment présenté au festival de Cannes), James Ivory nous délivre une fois encore un magnifique instantané sur l'Angleterre du début de siècle. Un film qui sent bon le thé de Ceylan, les petit gâteaux, les jardins fleuris et les longues robes en dentelle, made in James Ivory !

Réalisateur : James Ivory. Acteurs principaux : Emma Thompson, Anthony Hopkins. 1993. 135 mn environ. Prix : 200 francs environ.

SUITE DE LA PAGE 79

OG : Le journalisme a ceci d'extraordinaire que c'est un métier, divisé en plein d'autres métiers ! On peut se réveiller tous les matins et faire quelque chose de différent. Un jour, tu vas tendre un micro à un homme politique, un autre tu vas synthétiser des dépêches d'agences de presse, ou encore partir faire un reportage à l'étranger, ce que je préfère aujourd'hui. Aujourd'hui, j'ai la chance de découvrir ce monde du multimédia qui répond aux grands défis de l'avenir. Être connecté sur un ordinateur, c'est gagner la bataille sur l'espace et le temps.

CDC : Si tu avais des enfants, quel genre d'outils utiliserais-tu pour leur communiquer le savoir ?

OG : On a toujours tendance à projeter sur nos enfants le style d'éducation qu'on a reçu. Mes parents m'ont surtout « éduqué » à travers les voyages. Je crois que je ferai pareil. Évidemment, on peut aussi voyager grâce à Internet et la réalité virtuelle, par exemple, mais là, je ne me sens pas encore prêt. Pour moi, le terrain prévaut encore sur l'image ! Le monde sensible est irremplaçable, parce que justement, il est sensible. On a besoin des vraies odeurs, des vrais bruits, des contacts physiques, bref, des vraies sensations...

CDC : Il existe cependant des voyages virtuels réussis, non ?

OG : Il y a l'exemple de la rencontre de deux hommes d'Église dans l'abbaye de Cluny, par exemple. On a réussi à démontrer que deux personnes qui se trouvaient à des kilomètres de distance pouvaient néanmoins se rencontrer dans un même lieu datant du 17ème siècle. C'est ce que j'appelais précédemment « gagner la bataille sur l'espace et le temps ». J'estime que si tu veux visiter Cluny, il vaut mieux y aller... Pour être franc, qu'est-ce qu'on y a gagné. On a juste démontré ce que la technologie était capable de faire ! Je pense que cette technologie est complémentaire, je ne crois pas au discours qui la concerne.

CDC : Le virtuel s'adapte donc mieux selon toi au monde du jeu, qu'à celui du savoir ?

OG : Oui, ce n'est pas pour rien que le gros du marché est le domaine du jeu. C'est normal lorsqu'on sait qu'il y a eu environ 1,8 million de consoles vendues en France en 1994, qu'il y a 6 millions de logiciels de jeux. C'est énorme par rapport aux nombres de CD ROM actuellement sur le marché. Néanmoins, je trouve également fabuleux de montrer qu'il existe des images de synthèse, autrement dit des images calculées, qui n'existent pas. Ce qui est formidable, ce n'est pas de remplacer la réalité mais d'en créer une autre, de créer un autre monde.

CDC : Un film comme « Forest Gump » doit te plaire alors ?

OG : On demeure dans le domaine du cinéma. On sait très bien que Tom Hanks n'a jamais serré la main du président Kennedy. Je crois que la véritable place de l'image de synthèse est en fait dans les trucages de cinéma. La virtualité est faite pour rentrer dans la réalité en proposant des images impossibles autrement. Elle n'est pas là pour remplacer le monde réel. Mais elle doit s'arrêter là. Si on l'utilise pour autre chose, comme dans la presse par exemple, c'est un énorme risque. Le film « La poudre aux yeux » le montre très bien.

Propos recueillis par Lee O'Neal

Laser Disc du mois



AU NOM DU PÈRE

En Irlande dans les années 1970, les occupations sont rares. Jerry, un chômeur décide d'immigrer en Angleterre. La vie s'écoule tranquillement, jusqu'au jour où Jerry est condamné à la prison pour un attentat horrible qu'il n'a pas commis. On se croirait revenu dans les pires années de l'occupation en France où les individus pouvaient être fusillés à la suite de simples dénonciations. Le contexte terroriste de l'Angleterre à cette époque n'explique pas l'erreur policière. Jamais les responsables d'une nation ne devrait sacrifier l'homme à la cause. « Au Nom du Père » est là pour nous le rappeler !

Son : Dolby Surround
Éditeur : Pionner
Durée : 127 mn
Format : 1.85
2 disques, 3 faces, CLV, chapitré



GROSSE FATIGUE

Sur terre, tout le monde à un sosie, un jumeau. A priori, l'idée est drôle. Mais quand on s'appelle Michel Blanc, découvrir que son double profite de sa notoriété pour gagner sa vie ou draguer les plus belles actrices françaises dans son dos, la situation est tout de suite moins risible. L'acteur après des années d'efforts pour se faire un nom n'est pas prêt à se laisser voler la vedette par un arriviste. Sans suit une série de gags et de quiproquos tous plus drôles les uns que les autres, la réalité dépassant allègrement la fiction. Sans être du niveau de « Marche à l'Ombre », le premier long métrage de Michel Blanc, cette comédie « Grosse Fatigue » n'en demeure pas moins l'un des meilleurs films français de ces dernières années. Ah, si la troupe du Splendid pouvait se reformer le temps d'un film, juste un !

Son : Dolby Surround
Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 81 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



PHILADELPHIA

C'est l'histoire d'un avocat jeune et surdoué dont la dernière affaire devait être celle de la consécration. Mais le Sida en a décidé autrement ! Le magistrat ne peut plus cacher les symptômes de sa maladie et se voit renvoyer sans plus de ménagements par ses pairs. Dès lors, son combat change et il va mobiliser toute son énergie pour prouver la discrimination dont il est l'objet.

Sous-jacent à l'histoire de cet homme, c'est la dénonciation de l'attitude de la société envers les malades, les parias et plus généralement ceux qui sont différents. Loin du grand spectacle, ce film ajoute une dimension au cinéma, celle de l'émotion.

La prestation de Tom Hawks restera comme une marque indélébile (elle fut d'ailleurs saluer par l'oscar du meilleur acteur) et surtout comme un hymne à la vie. À ne rater sous aucun prétexte !

Son : Dolby Surround
Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 120 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



LE JOURNAL

En retard sur l'actualité la veille, la rédaction du quotidien New York Sun, est sur les dents. Aujourd'hui, il faut rattraper le coup, sortir le scoop, quitte à retarder la date du bouclage. Les journalistes se démènent, les discussions sont tendues et l'heure avance sans obtenir les infos nécessaires. Là-dessus se greffe la vie privée de chacun et la journée tourne au cauchemar. Les intérêts du chef du rubrique « Société » et de la comptable divergent. Le conflit est tel que la moitié de la distribution du film se retrouve à l'hôpital, chacun philosophant sur les vraies valeurs de la vie.

Rythme endiablé, trop peut-être, situations cocasses, réalisation sympa, Le Journal est une comédie plutôt réussie qui démontre les difficultés de réaliser un canard. Un film à voir…

Son : Dolby Surround
Éditeur : Pionner
Durée : 107 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



INTERSECTION

Un architecte célèbre, une femme superbe, une petite fille, de l'argent… bref tout pour être heureux. Mais une jolie journaliste émerge dans ce couple et brouille les cartes. Dès lors, Vincent (l'architecte) se pose beaucoup de questions sur la direction qu'il veut donner à sa vie. Veut-il repartir à zéro avec sa maîtresse ou réintégrer le foyer familial et assurer par la même l'équilibre affectif de sa fille. À peine aura-t-il trouver la réponse à ces interrogations qu'il disparaît des suites d'un accident de voiture.

La distribution est belle (Richard Gere, Lolita Davidovitch et Sharon Stone), les images sont belles mais le film traîne un peu en longueur. Inspiré des « Choses de la Vie » de Claude Sautet avec M. Piccoli et R. Schneider, « Intersection » nous laisse sur notre faim avec des acteurs parfois absents. Se laisse regarder doucement.

Son : Dolby Surround
Éditeur : Pionner
Durée : 95 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



LA LISTE DE SCHINDLER

Pendant la seconde guerre mondiale, un homme dénommé Oskar Schindler va marquer l'histoire en sauvant près de 1 100 individus juifs des nazis. Matérialiste et entrepreneur dans l'âme, cette main d'œuvre juive va lui permettre de faire de l'ar-

gent facile. Par la suite, l'homme prendra conscience du régime nazi et de ses atrocités et sauvera ses ouvriers en intervenant personnellement. Inutile de disserter longuement sur ce film qui récolta 7 oscars ou sur le réalisateur S. Spielberg, « La Liste de Schindler » est et restera un monument cinématographique. Une preuve parfaite du talent de Spielberg capable de s'adonner avec la même réussite à tous les genres. En effet, après « Indiana Jones » ou « Jurassic Park », bien peu de personnes dont les plus grands critiques de cinéma voyaient cet américain d'origine polonaise connaître le succès avec un film dit « sérieux », en noir et blanc de surcroît. Bravo !
Son : Dolby Surround
Éditeur : Pionner
Durée : 188 mn
Format : 1.85
2 disques, 4 faces, CLV, chapitré



LES PATRIOTES

Quittant sa famille et ses amis pour s'engager au Mossad, les services secrets israéliens, Ariel fait le choix d'une vie trouble, mystérieuse et secrète susceptible d'être remise en question chaque matin. Au fil de sa formation, il apprend à manipuler les gens (à moins que ce ne soit lui le manipulé) pour obtenir les renseignements si importants. C'est bien là maintenant le sens et le but de sa vie : soutirer des êtres des informations. Peu importe les moyens, peu importe les vies, seul le résultat sera comptabilisé. À l'opposé des films d'espionnage classiques, ici les agents secrets ne disposent que de leur tête ou presque pour opérer. Rangés au placard les gadgets de James Bond, les ramifications cachées avec le gouvernement ou des groupuscules armés dissidents, place à la dimension psychologique entre manipulés et manipulateurs. Un style particulier qui ne plaira pas à tout le monde.
Son : Dolby Surround
Éditeur : Gaumont Columbia
Durée : 140 mn
Format : 2.35
2 disques, 3 faces, CLV, chapitré



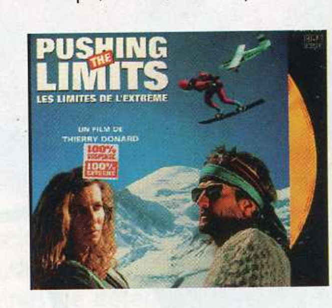
BLINK

Emma la violoniste vit dans le noir depuis 20 ans ! Mais aujourd'hui un coup de fil de l'hôpital lui apprend que les cornées nécessaires pour recouvrer la vue sont disponibles par la grâce d'un donneur. Une fois l'opération effectuée, la vie aurait pu reprendre son cours normale si Emma n'avait pas aperçu un homme dans sa cage d'escalier en pleine nuit. Ce dernier s'avère être le meurtrier de sa voisine de palier. La suite met en scène un jeune et bel inspecteur de police et Emma à la recherche de cet homme dans un thriller d'une construction sans faille. Une intrigue bougrement bien ficelée, une ambiance sonore novatrice, une peu de sentiment, voilà une bonne surprise pour tous les amateurs de sensations.
Son : Stéréo
Éditeur : Polygram Video
Durée : 105 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



ÉPOUSES & CONCUBINES

Mieux vaut être beau et riche ! Cet adage est valable depuis la nuit des temps et les homme ou les femmes ne rassemblant qu'un seul des deux qualificatifs sont forcément désavantagés. C'est le cas de cette fille de 19 ans en chine au début des années 20. Elle a pour elle la beauté mais pas la richesse. Elle accepte donc de tenir le rôle de quatrième épouse auprès d'un homme fortuné. Ensuite, à elle de survivre dans cette demeure où les luttes internes pour gagner les faveurs du maître de maison sont courantes. Cette photographie des coutumes et de la culture chinoise nous livre des images parfaites, superbes de couleurs, et une précision quasi historique dans les rites de la vie quotidienne.
Premier d'une longue série de films sur la chine (« Une Femme Chinoise », « Adieu Ma Concubine »), « Épouses & Concubines » nous conte la vie d'une élite du peuple chinois, quelque peu empruntée par des traditions d'un autre âge. Du grand spectacle !
Son : Dolby Surround
Éditeur : L'Écran Laser
Durée : 122 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



PUSHING THE LIMITS

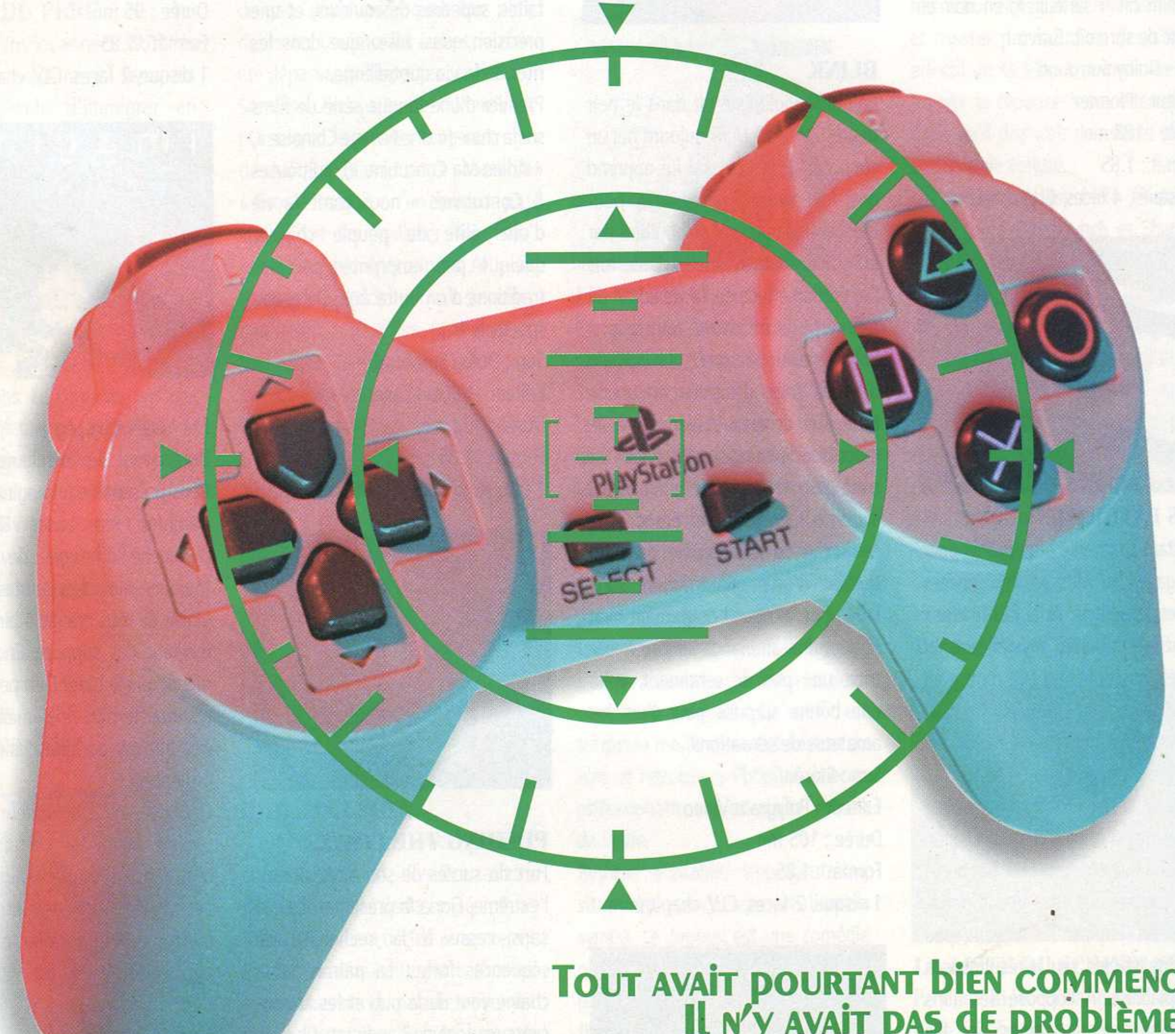
Fort du succès de son émission sur l'extrême, Fiona la présentatrice, est sans cesse à la recherche de séquences fortes. La patron de la chaîne veut de la pub et les annonceurs veulent de l'audimat. Chaque nouveau show télévisé doit donc être plus osé, plus bluffant que le précédent. Justement Xigor, un alpiniste déjanté propose un exploit encore jamais réalisé, surfer avec sa planche dans les airs. D'un intérêt relatif en solitaire, cette séquence devient capitale lors d'une émission et Xigor à pour ambition de repousser ses limites pour offrir aux téléspectateurs du jamais vu.
Autant le dire tout de suite, le scénario n'a rien d'extraordinaire tout comme la performance des acteurs mais il faut visionner « Pushing The Limits » pour autre chose. D'abord les images, sublimes, ensuite pour les vrais héros de ce long métrage, les skieurs-surfeurs de l'extrême. Une bonne claque pour tous ceux qui pensaient savoir skier !
Son : Dolby Surround
Éditeur : Polygram Video
Durée : 95 mn
Format : 1.85
1 disque, 2 faces, CLV, chapitré



IMAGINA 94/95

Dorénavant, les meilleures productions présentées à Imagina sont disponibles sur Laser Disc. Une débauche d'images de synthèse, toujours plus fascinantes, pour le plaisir de tous gravée à jamais sur le meilleur des support. En effet, qui mieux que le Laser Disc peut espérer restituer le plus fidèlement possible des images parfaites calculées par ordinateur.
Le résultat est à la hauteur des espérances même si certains courts métrages manquent un peu de pêche. Mais cela doit provenir des masters ! À conseiller à tous les collectionneurs ou aficionados de belles images.
Son : Stéréo & mono
Éditeur : Polygram Vidéo
Durée : 50 mn
Format : Plein écran
1 disque, 2 faces (la même), CLV, chapitré

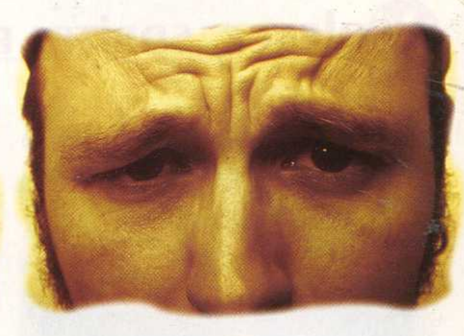
VIOLENCE, SPRITES, ET JEUX VIDÉO...



Tout avait pourtant bien commencé. Il n'y avait pas de problèmes. « Pong », le premier jeu vidéo crée par Nolan Bushnell, fondateur d'Atari Games, ne générait pas de flots d'hémoglobine, de démembration ou de décapitation.

par Birdy Nam-Nam et Little Senseï



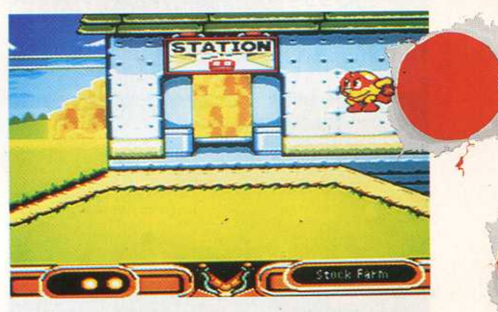


La petite balle blanche se contentait juste de rebondir sur les raquettes des adversaires. Pourtant, avec un peu de recul, les signes de stress liés à l'environnement du jeu était déjà visibles en fin de partie sur le visage des joueurs qui s'acharnaient sur les joysticks.
Vint ensuite le mythique Space Invaders. Là aussi, on pouvait encore s'amuser sans avoir à se justifier auprès des parents… Il s'agissait seulement de briser, par missiles interposés, de l'extraterrestre-envahisseur, au look assez éloigné de tout ce que ont a pu voir sur Terre.
En fait, la polémique a peut-être débuté avec Pac-Man…
Le petit glouton jaune, personnage sympathique et non-violent, connaît un succès mondial. La recette de cette gloire, vous la connaissez tous : Pac-Man parcourt un labyrinthe, croque les fruits qui se trouvent sur son chemin et dévore les autres petits personnages au moment opportun. Il est possible qu'en dévorant les autres membres de son espèce, on assimile cela à une preuve évidente de cannibalisme ! Mais Pac-Man n'était juste qu'un jeu pour jeune enfant et moins jeune, d'ailleurs…
Les choses se gattent quand le « Tsunami » Street Fighter débarque. FIGHT ! L'ordre claque, les affrontements des personnages fascinent immédiatement les foules qui se pressent dans les salles d'arcade et jouent des heures durant, au risque de perdre leur santé morale et physique…
Flairant là une opportunité commerciale intéressante et une nouvelle voie sur un marché déjà saturé, Midway, une compagnie américaine développant des jeux d'arcade, décide elle aussi de lancer un jeu de ce type. L'originalité du jeu consiste à ne plus utiliser des sprites représentant des personnages, mais à mettre face à face de véritables acteurs dont les mouvements sont digitalisés, puis incorporés au logiciel. la concept du jeu est simple : pour plus de réalisme le jeu doit être excessivement violent, brutal et sanglant ! Mortal Kombat était né. C'est un succès immédiat et retentissant. Je me souviens avoir passé, lors de l'arrivée du jeu en France, plus de trois quart d'heure à attendre mon tour devant une borne où les pièces de monnaie s'entassaient !
Tout comme Street Fighter, le public était une fois de plus celui des salles d'arcade. Un public restreint, plus âgé et plus discret que celui des consoles. La violence de ses jeux n'éveille pas, à l'époque, les associations américaines de défenses des consommateurs. C'est lorsque arrivent les adaptations pour consoles que les événements se précipitent… Street Fighter se vend avec la Super Nintendo et renouvelle encore sont tour de force. Avant qu'une quelconque objection puisse s'élever, la cartouche est déjà dans tous les foyers équipés d'une Super Nintendo. Trop décalées par rapport au monde du jeu vidéo et prises de vitesse par le phénomène Street, les associations ne réagissent pas. De son côté, devant un succès commercial pareil, Acclaim achète les droits de Mortal Kombat et propulse le jeu au ➤

For Ages • Pour Ages • Para Años • Für jahre
3-10 ✓ 11-14 ✓
15-17 ✓ 18+ ✓
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION LTD
COPYRIGHT © 1993. EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

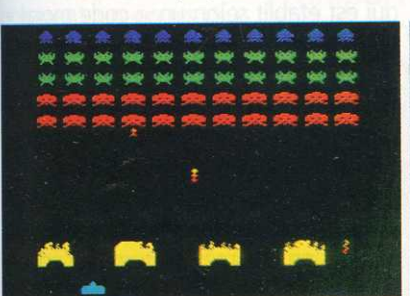
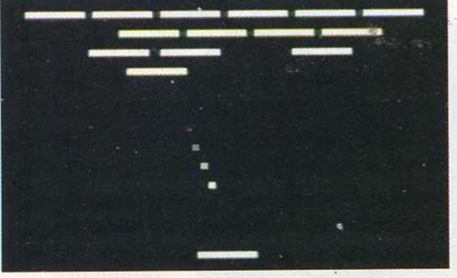
Cette étiquette, figurant sur les boîtes, indique la tranche d'âge visée par le jeu.





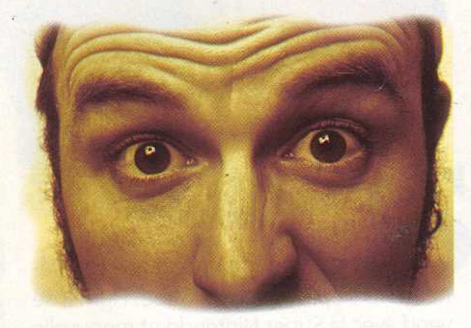


Pac Man, le héros non-violent le plus connu de la planète, affronte des fantômes bien peu effrayants.

Les premiers jeux de tirs (Space Invaders, entre autres) n'offrent pas de graphismes sensationnels, d'effets spéciaux spectaculaires ni, bien entendu, de violence gratuite. C'est la raison pour laquelle tout le monde peut y jouer !

Violence, sprites et jeux vidéo



➤ hit parade des ventes de cartouches. Dans la foulée, Doom fait son apparition sur PC et Night Trap sur Mega-CD. Doom n'avait qu'une ambition : celle d'amuser. Pour cela, il fallait annihiler toute présence humanoïde dans un dédale de corridors. Pas facile, sauf si l'on est muni de couteaux, d'un bazooka, d'une mitraillette, d'une hache, etc. Hormis le côté stressant du jeu, c'est surtout l'aspect sanglant, voir gore, du jeu qui a contribué à son succès.

La violence banalisée ?

Pour Night Trap c'est une autre histoire. Le jeu fait appel à de véritables acteurs. La scène qui a soulevé un véritable tollé aux États-Unis est celle ou une jeune femme, en déshabillé, seule dans sa salle de bain, se trouve agressée par plusieurs terroristes qui la vide de son sang ! En fait et pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, dans cette scène la violence est seulement suggérée. On entend la jeune femme hurler et l'on voit une bombonne se remplir d'un liquide rouge. Rien de bien méchant par rapport à un « Jean Claude Van Damme » ou un « Steven Segal ». Mais, c'est vrai, cette fois c'est le joueur-spectateur qui déclenche l'action... En tous cas, c'est ici que tout c'est vraiment gâté...

Cette fois, les ligues américaines sont fin prêtes. Elles ont aiguisées leurs arguments et possèdent des rapports de psychiatres renommés. De puissants lobby font pression sur le sénat américain qui ne plaisante jamais dès qu'il s'agit d'électeurs qui peuvent faire entendre leurs voix. En 1993, l'industrie du jeu vidéo (outre-Atlantique) rapporte plus d'argent que celle du cinéma. Il était temps, de remettre les choses en ordre ! Deux sénateurs américains montent au créneau. Herb Kohl (élu du Wisconsin) et Joe Liberman (du Connecticut) déclarent publiquement que les jeux vidéo corrompent l'esprit et la morale de milliers de jeunes américains et que « l'industrie du jeu vidéo est dirigée par des pourvoyeurs irresponsables de la violence gratuite... » ! Première conséquence de la campagne de presse et des pressions médiatiques des associations : la levée immédiate du drapeau blanc et les plates et humbles excuses de Sega et de Nintendo of America qui, devant un tel mouvement de protestation, optent pour une stratégie tempérée : courber la tête pour mieux résister à la tempête !

Un système destiné a informer le consommateur sur le contenu de la cartouche et l'âge minimum requis est tout de même mis en place.

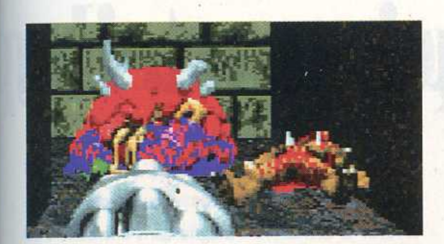
Les jeux faisant appel à la violence sont donc censurés. Les giclées d'hémoglobine deviennent très vite blanches et vertes, lorsqu'elles ont la chance d'apparaître à l'écran... Juste retour des choses et remerciements aux développeurs, il vous suffit dorénavant d'effectuer une petite astuce publiée dans la presse spécialisée pour disposer à nouveau de la couleur originale.

Un système destiné a informer le consommateur sur le contenu de la cartouche et l'âge minimum requis est tout de même mis en place. C'est le fameux ELSPA que vous voyez au dos de chaque jaquette et qui est établit selon un « code moral ». Peu de temps après, deuxième coup dur pour les fabricants ! Des crises d'épilepsie sont signalées aux États-Unis, en Angleterre et en France. Les victimes sont des enfants qui ont joué des heures durant sur leur console.

Flairant une nouvelle affaire à scandale, la presse s'en fait immédiatement l'écho et amplifie le phénomène. En France, un comité composé de médecins et de spécialistes est formé et remet un rapport au gouvernement. Certes, le jeu vidéo



MK : le jeu de baston par lequel le scandale est arrivé. Tout les ingrédients sont réunis (ambiance glauque, sang) pour le rendre sulfureux.









Doom est un jeu d'une violence rare. Dans un univers en 3D, vous massacrez de pauvres types avec votre fusil mitrailleur. Un must du genre né sur PC...

n'est pas en cause, il s'agit en fait de personnes sensibles aux contrastes brusques et répété de l'image télé. Mais, vous trouvez aujourd'hui une mise en garde dans toutes les notices de jeu...

Ce type d'information est nécessaire, aussi bien pour restreindre l'ardeur des éditeurs, toujours prêt à faire mieux que la concurrence, que pour conseiller les parents. Il est simplement dommage que l'on soit obligé de faire appel aux scandales et aux pressions médiatiques pour que les choses changent ou reprennent un cours plus normal. Des constructeurs comme Sega et Nintendo ont leurs parts de responsabilité dans cette affaire et on peut leur reprocher de ne pas avoir su anticiper le phénomène et de n'avoir agit que sous la pression sociale.

D'une manière plus générale, on peut se poser la question sur tous les nouveaux « phénomènes de société » de ce siècle. Un peu avant la seconde guerre mondiale, les bandes dessinées connaissent aux États-Unis un succès considérable. La mode des « Comics » fait des ravages parmi les teenagers en faisant appel à des héros bodybuildés qui fracassent à longueur de journée des super-vilains dotés de super-pouvoirs. La violence est là, présente dans tous les magazines que s'arrachent les jeunes enfants. Réaction immédiate des ligues nord-américaines, pression sur les médias, interdiction de vente dans certains états, procès contre les éditeurs et démonstration, via la télé, des signes de violence et de folie liées à la lecture des comics... qui d'ailleurs continueront à publier en modifiant leurs contenus, avec le succès que l'on sait..

Les jeunes en danger ?

Comme quoi l'histoire bégaye. Les jeux vidéo, même s'ils comportent souvent des scènes excessives, ne déclenchent pas forcément la violence. Il s'agit seulement d'un nouveau média qui véhicule une information, parfois violente. La grande nouveauté provient du fait que l'on peut « agir » sur cette information et qu'elle est destinée à un public jeune... Prenons l'exemple d'un jeu très connu, Shinobi. Lorsque que vous jouez et qu'un adversaire vous gêne, vous ne le tuez pas. Vous le faites disparaître. Il y a là une nuance énorme. Pourtant, la violence est humaine. Elle fait partie de notre quotidien. C'est un vecteur qui génère une attraction et par conséquent attire les foules. Dans ces conditions, il est normal qu'on la retrouve dans les jeux vidéo.

Les jeux vidéo, même s'ils comportent souvent des scènes excessives, ne déclenchent pas forcément la violence.

Cependant, associer le jeu vidéo à la violence est un peu facile. Il n'est pas dangereux en lui-même. Le danger, c'est la récupération de certaines émotions et l'abus gratuit de violence dans un média essentiellement destiné à un public jeune, qui manque de la maturité nécessaire pour prendre le recul nécessaire face à un jeu. C'est à mon sens le rôle des éditeurs de concevoir des produits qui développeront aussi bien l'imaginaire que les réflexes...







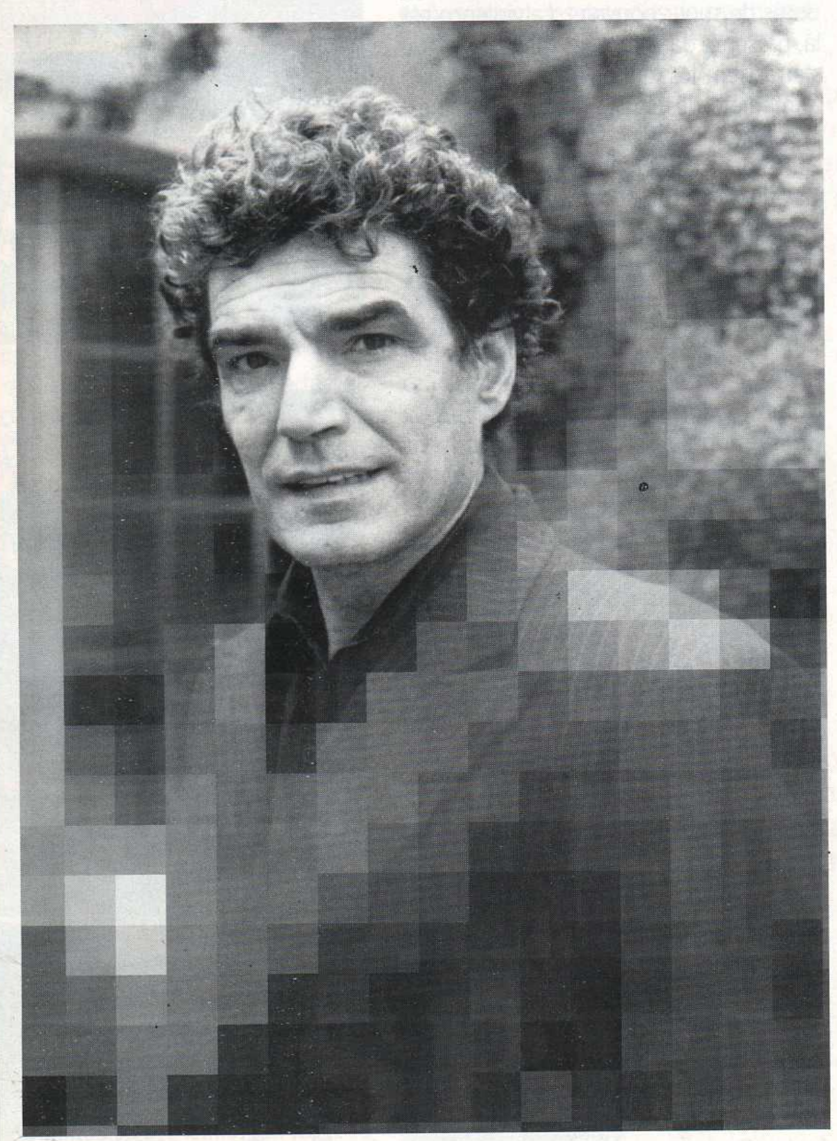
SF II est le premier jeu de combat a avoir véritablement séduit les foules. On cogne sans que le sang ne coule excessivement.



Violence, sprites et jeux vidéo

LES JEUX VIDÉO : Qui sont-ils,

En l'espace de deux décennies, le jeu vidéo s'est imposé. Un foyer sur deux s'est vu accueillir un micro-ordinateur ou une console de jeu. Les enfants jouent en moyenne 1h30 par jour sur leurs nouveaux jouets électroniques. Une véritable culture de masse est née à travers les jeux... Les parents, s'inquiètent et se posent bon nombre de questions sur cet univers qui leur est méconnu. Le jeu vidéo représente t-il un danger, entraîne t-il un repli sur soi ? Où bien, au contraire, ouvre t-il de nouveaux horizons en nous familiarisant avec les avancées technologiques de notre société ? Médecins, thérapeutes, psychanalystes scrute ce monde nouveau afin d'apporter des réponses.



Didier Dumas est psychanaliste. Il s'interroge sur les répercutions psychologiques des jeux vidéo sur les jeunes.

CDC - Comment expliquer un tel engouement pour les jeux vidéo ?

Didier Dumas - On baigne dans une culture qui privilégie complètement le maternel et le corps. La loi, par exemple, en une vingtaine d'années a démoli tout le statut patriarcal, tout ce qui concerne la gestion de l'enfant, sa garde, son éducation est passé à la mère et donc le maternel fait quasiment partie des idéologies dominantes. L'armée et l'église ne peuvent plus être pour le jeune garçon un lieu d'Idéal, c'est-à-dire qu'il y a un dépérissement des institutions traditionnelles où le fils pouvait exprimer sa virilité. Les petits garçons ont donc un mal fou à construire leurs pulsions viriles. Alors c'est vrai que dans les jeux vidéo, en ce qui concerne les garçons, il trouvent ça, et le fait est que si on y regarde de près, dans ces jeux, c'est toujours le prêtre où le soldat qui sont des lieux d'idéaux, c'est-à-dire soit l'arme blanche, soit l'arme spirituelle. La virilité est quelque chose qui doit s'opposer au maternel. À notre époque, tout valorise les idéologies maternelles, on ne sait plus du tout ce qu'est un père et quel est son rôle dans la construction mentale d'un enfant.

CDC - Qu'est-ce que jouer ?

D.D - Jouer, c'est, en gros, projeter des dimensions de soi qui ne pourraient pas être directement reconnues par la conscience. C'est-à-dire que mentalement, nous sommes tous en puissance Hitler et Mère Thérésa. L'être, c'est un théâtre. Un théâtre dans lequel on peut jouer plusieurs personnages. Au cours d'une vie on joue des personnages différents. Je ne suis pas le même lorsque je reçois mes clients, lorsque je suis au lit avec ma femme ou lorsque je joue avec mes enfants. Je suis plusieurs. Dans ces multiples possibilités de ce que je suis, je suis potentiellement comme tout les humains, Hitler et Mère Thérésa. Il est particulièrement difficile de prendre conscience qu'on peut être potentiellement un Hitler. Par le jeu on peut projeter cette partie de soi, lui donner vie.

CDC - Y a-il un temps pour jouer et un temps pour apprendre ?

D.D - Nous nous construisons suivant un cycle de sept ans : la période œdipienne, l'enfance, l'adolescence, à la suite de quoi nous naissons à l'âge adulte. On abîme énormément l'être à lui imposer un apprentissage trop tôt. Le philosophe Rudolf Steiner (1861-1925) explique que jusqu'à sept ans, l'enfant vit dans le monde des images et qu'il ne faut surtout pas le faire passer trop vite

que nous apportent-ils ?

au monde de la pensée analytique, au raisonnement, à l'emmagasinement forcené des informations car cela rigidifie quelque chose. Il est beaucoup plus important qu'à cet âge là l'enfant joue avec ses propres images, son propre imaginaire, qu'il adapte son propre imaginaire à la vie quotidienne que de lui proposer un apprentissage trop raide qui peut lui faire plus de mal que de bien. Dans la mesure où toute perception est une reconstruction, elle fait avancer l'être. C'est le cas pour les jeux vidéo.

CDC - Le jeu tient un rôle clé dans la vie de chacun et pour cette raison, les jeux vidéo ne peuvent échapper à la règle.

D.D - Bien sûr que non, pourquoi des adultes qui sont des PDG, ont inventé dans des stages de formations sous forme de jeux de rôle. Ça prouve bien qu'il y a dans le jeu une dimension constructive et formative. Il est plus important de jouer que d'apprendre des choses qu'on oubliera parce qu'elles ne nous servent pas. Le problème des études, c'est qu'on apprend aux enfants des tas de choses, mais que tant quelles ne sont pas connectée à leur réalité dans la vie, un enfant n'apprend pas.

CDC - Les jeux vidéo peuvent-ils représenter un danger ?

D.D - Les jeux qui ne sont fait que d'images, ont un danger. Ils placent le gamin en circuit fermé sur son intérieur sans qu'il puisse se projeter par son langage. Mais ce n'est pas vraiment le jeu qui est en cause. C'est le rôle donné à un jeu dans une éducation défaillante, dans une éducation où les parents ne savent pas parler du sexe et de la mort. Ce ne sont pas les univers imaginaires qui sont mauvais. Mais les univers qui fonctionnent sur le mode, par exemple, de la drogue. C'est-à-dire comme un lieu où l'on se refuge à l'intérieur de soi par incapacité à communiquer. Mais je ne crois pas que ce soit le jeu en lui même qui soit bon où mauvais. Le jeu vidéo fait partie d'une évolution et il nous faut l'assumer pour en cerner aussi bien les avantages que les inconvénients.

CDC - Vous parliez d'éducation défaillante, le danger viendrait donc du degré d'implication des parents ?

D.D - La vrai question est dans la façon dont les parents assument leur rôle de parents, assument de parler de la sexualité et de la mort aux enfants. À notre époque, il est admis qu'il faut parler de la sexualité aux enfants mais on continue à ne pas les emmener aux enterrements. Pour penser à la mort, ils n'ont que la télé et les jeux vidéo. On est dans une culture où les mamans font en permanence comme si leurs enfants étaient immortels. C'est un vrai scandale ça ! C'est ça qui va ensuite générer tout un tas de maladies pour rétablir le fait que l'on est mortel. Par exemple : on annonce à une petite fille que sa grand-mère est morte, elle répond : qui l'a tué ? C'est tout à fait normal, cette enfant regarde la télévision, où on ne vous parle de la mort que comme ça : il s'est tué, il a été tué, on a tué. Pour elle, mourir, c'est : elle a été tuée. On ne lui parle pas de la mort, elle ne peut pas avoir de représentation de la mort de vieillesse.

CDC - Les progrès technologiques ne nous mènent-ils pas implacablement vers une société où le virtuel deviendra notre quotidien et cela ne représente-t-il pas un réel danger ?

D.D - L'apparition de l'image virtuelle dans notre civilisation est sans aucun doute quelque chose d'aussi important que l'invention de l'imprimerie ou du cinéma. Il y a une inquiétude comme devant chaque nouveauté. Bientôt, un enfant à travers le jeu vidéo pourra aller visiter l'autre bout du monde, la planète Mars ou n'importe quel monde imaginaire.

Tout ce qui est nouveau fait peur : le premier chemin de fer a fait une peur bleue. À toute invention nouvelle, quelle qu'elle soit, il faut que l'homme s'adapte et la question du virtuel va le forcer à prendre conscience de son fonctionnement mental. Il y a là quelque chose d'entièrement nouveau et surprenant pour l'être humain puisqu'il est obligé de se rendre compte que dans un univers entièrement virtuel, il a des sensations, y compris des sensations érotiques ! La réalité telle que nous la percevons n'est pas la réalité objective. Chaque espèce vit dans un univers qui n'est que le sien, reconstruit par son appareil psychique. Face au virtuel, l'homme doit absolument prendre conscience de son fonctionnement mental, autrement il va être terrorisé de se voir fonctionner dans un univers virtuel.

Il faut qu'il sache avant toute chose que son comportement mental est déjà un comportement virtuel en quelque sorte. De tout cela, ce ne sont pas les enfants qui s'inquiètent mais les parents, les pédagogues, les journalistes, qui se disent : attention, voilà une nouvelle invention, quels sont les ravages que cela peut causer ? À toute chose nouvelle il faut s'adapter car si on ne s'y est pas adapté, ça peut faire du mal.

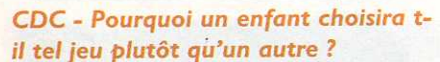






Violence, sprites et jeux vidéo

On commence peu à peu à comprendre que les jeux vidéo ne représentent pas une menace particulière pour les enfants. Ce sont des jeux à part entière, qui loin de rendre idiot, ouvrent au contraire de nouveaux horizons. La panique des adultes disparaît peu à peu et les questions sur le bienfait qu'ils peuvent apporter commencent à être posées. Le jeu vidéo est désormais incontournable et il est temps de se poser les vraies questions : quels sont les échanges mis en route entre le joueur et le jeu, en quoi peuvent-ils être bénéfiques et ne peut-on pas envisager d'utiliser le jeu à des fins thérapeutiques où comme soutien à des enfants en difficulté. Evelyne Esther Gabriel, psychomotricienne de formation s'est penchée sur le problème.



CDC - Pourquoi un enfant choisira t-il tel jeu plutôt qu'un autre ?

Evelyne Esther Gabriel - Soit l'enfant choisira un jeu où il pourra rencontrer un imaginaire qui entrera en résonance avec ce qui lui nuit : ses problématiques, ses conflits intérieurs. Soit tout simplement un jeu où il pourra faire comme les copains, mieux que les copains, jusqu'à maîtriser totalement le jeu. Car ce qui est aussi très important c'est tout le réseau d'échange qui se crée entre les joueurs. On croit souvent que les enfants jouent seuls.

CDC - Les « beat'em up » sont les jeux qui reviennent le plus souvent, pourquoi d'après vous ?

E.G - Déjà, ce sont les jeux les plus simples, ce sont des jeux binaires : c'est lui où moi, je tue, je suis tué. C'est certainement un exutoire qui permet de mettre à l'extérieur de soi une certaine violence qui nous habite ou que l'on peut subir aussi de l'extérieur. Une violence qui n'est pas forcément physique mais qui peut être aussi intellectuelle. Les enfants en difficulté scolaire ressentent leur situation d'échec comme une violence. Le jeu leur permet alors de renverser les rôles, du coup ils tentent de devenir le maître de la situation. Ils se comportent alors différemment. Peut-être pas dans la vie réelle car le jeu vidéo ne reste qu'une représentation symbolique de la vie quotidienne.

CDC - Le jeu permet-il d'affirmer une personnalité latente ?

E.G - À travers l'identification à des personnages, un enfant plutôt réservé qui reste dans son coin peut essayer dans un jeu un type de comportement inhabituel. Il peut se montrer agressif car il sait qu'il ne risque pas de se faire taper dessus pour de vrai ou de mourir. Peut-être peut-il alors faire ce transfert dans sa vie quotidienne ? C'est une hypothèse. Si oui doit-on le laisser faire ? Car la grande question est : est-ce que les jeux vidéo rendent les enfants plus violents ?

CDC - À ce sujet, quel est votre avis ?

E.G.- Je pense que pour certains enfants c'est possible. Surtout s'ils vivent déjà dans un environnement violent sans être encadrés, en ne sachant pas ce qui est permis, interdit. Peut-être qu'alors les comportements possibles à l'écran deviennent actes dans la réalité. C'est l'aspect positif et négatif : certains enfants deviennent plus sûrs d'eux, d'autres, au contraire, deviennent plus violents. Il n'y a pas de règle, c'est vraiment une question de personnalité individuelle, et puis cela dépend de l'encadrement, de l'environnement familial, scolaire, l'encadrement des adultes qui favorisent où pas tels types de comportements, les transferts de comportements de l'écran à la vie quotidienne.

CDC - Le jeu vidéo est-il un moyen pour vous de mieux cerner la personnalité d'un enfant et ainsi de l'aider ?

E.G - Oui, parce qu'il faut dire que la plupart des enfants qui me sont adressés sont des enfants, qui s'expriment peu, qui parlent peu d'eux-mêmes. Le jeu devient alors un médiateur qui permet de rentrer en communication avec l'enfant. Certains







se mettent à parler, évoquer des souvenirs, les émotions qu'ils ressentent en jouant vont se fixer sur des souvenirs, ou les mettre en scène, souvent de manière inconsciente. Par exemple, j'ai vu un enfant qui faisait tomber les Lemmings, il faisait exprès de ne pas leur mettre de parachute. Et donc il ne les sauvait pas, ils s'écrasaient tous les uns après les autres. En fait lui-même était tombé dans un puits, et là il avait un plaisir évident à les voir tomber comme lui. Il revivait à travers ces personnages quelque chose qu'il avait vécu dans sa chute et qui avait marqué son inconscient.

CDC - Le jeu vidéo a t-il une action thérapeutique sur l'individu ?

E.G - Le jeu peut être une thérapie en soi, alors pourquoi pas le jeu vidéo. Je pense surtout que lorsqu'il est utilisé dans un cadre thérapeutique, il peut alors servir de support. À travers des thèmes des jeux, des personnages, l'enfant peut vivre des choses qui lui sont personnelles, mais sur un autre plan, plus symbolique, dans des situations présentées dans le jeu. On ne peut pas dire, d'emblée, que le jeu vidéo est thérapeutique. On l'utilise dans des structures éducatives, où les enfants présentent un retard du développement intellectuel, et encore plus dans les structures de soins et de rééducation pour enfants handicapés physiques. On a développé des appareils à l'ergonomie très spécifique au handicap de l'enfant : par exemple, les enfants qui ne peuvent pas utiliser leur main utilisent un casque avec des récepteurs. Il existe des ergonomies, utilisant l'informatique, adaptées pour chaque handicap.



Evelyne Esther Gabriel s'est penchée sur les problèmes psychologiques liés aux jeux.

CDC - Pourquoi avez-vous décidé d'utiliser le jeu vidéo comme un outil purement thérapeutique ?

E.G - J'utilise depuis des années des jeux dans un cadre thérapeutique auprès d'enfants qui ont des difficultés d'ordre scolaire, des enfants inhibés, timides, où au contraire très agités, enfin des enfants qui sont mal dans leur peau. Toutes sortes de jeux : les jeux de ballon, les playmobils... et puis à un moment donné j'ai voulu introduire les jeux vidéo car j'avais d'abord vu leurs effets auprès des enfants de mon entourage. Tout d'abord l'attraction : presque tous sont attirés par les jeux vidéo. Ensuite ce qui m'a paru extrêmement intéressant, c'est l'expérimentation active. C'est-à-dire que l'enfant découvre le jeu, arrive dans un univers, et progressivement il le découvre. Il fait bouger son personnage, lui fait faire une action et voit l'effet produit à l'écran. En fonction, il essaie autre chose ou il continue. En fait il procède par tâtonnements. Il y a une dynamique qui s'instaure par rapport au jeu et à l'image, qui n'existe pas devant l'image télévisuelle. Et j'ai vu aussi, même s'il est difficile de faire le rapport de cause à effet, des enfants qui changeaient de comportement dans leur vie quotidienne. Des enfants qui devenaient plus sûrs d'eux, d'autres un peu phobiques qui, lorsqu'ils étaient attaqués à l'école, se mettaient à se défendre et non plus à se réfugier dans un coin. Le jeu vidéo est peut-être un élément parmi d'autres qui a pu provoquer ce changement.

CDC - À quel moment décidez-vous de l'utiliser ?

E.G - Moi, dans un cadre thérapeutique, quand je connais bien l'enfant, qu'il s'est établi une relation de confiance entre lui et moi, je peux essayer certains types de jeux, certains thèmes, en fonction de sa problématique, car là c'est sûr qu'il y a une rencontre entre son imaginaire à lui, personnel, et puis l'imaginaire du jeu. Et là je me dis qu'il va certainement se passer quelque chose, il y aura une résonance en lui, je vais voir comment il va se comporter, ce qu'il va me dire, ce qu'il va faire.

CDC - Pouvez-vous nous donner un petit exemple ?

E G - Un préadolescent en difficulté scolaire, très inhibé, qui vivait en circuit fermé avec sa mère - son père était parti -, n'avait pas de copains, ne sortait jamais. La mère, une très jolie femme, se complaisait dans ce type de relation avec son fils. Au bout d'un certain temps, je lui ai pro- ➤





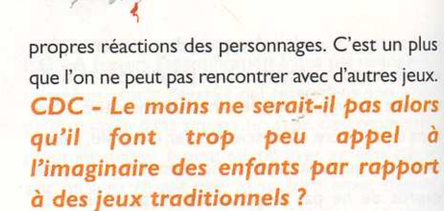


Violence, sprites et jeux vidéo









posé de jouer à Barbarian, personnage qui s'est juré de venger la mort de son père tué par un dragon. Je l'ai alors laissé se débrouiller avec le jeu. Et lorsqu'il voyait des flèches plantées dans le sol, pour lui c'était synonyme de sens interdit. C'était intéressant car cet enfant n'avait pas par ailleurs intériorisé de limites et d'interdits. Ce n'était pas un délinquant mais il n'était pas très structuré. C'était intéressant de voir ce besoin d'interdit, de limite qu'il pouvait projeter dans l'écran alors qu'a priori une flèche n'a rien à voir avec un sens interdit. Je l'ai laissé avancer dans le jeu. À certains moments il avait très envie d'avancer, de rencontrer ce dragon qui avait tué son père, parce qu'il disait « je » en parlant de lui, en parlant de Barbarian. À d'autres, au contraire, il avait peur et se mettait à dire « il » en parlant de Barbarian, on sentait qu'il prenait ses distances par rapport à ce qui se passait dans le jeu. Finalement, il a réussi à aller au bout de cette quête. Et il s'est avéré qu'il allait mieux, faisait des progrès en classe, il a voulu avoir l'adresse de son père, le rencontrer, il s'est mis à suivre le Ramadan car il était d'origine maghrébine. C'était important pour lui de se situer dans une culture, de se structurer en quelque sorte. Il y a eu aussi en parallèle un travail de consultation entre la psychologue qui s'en occupait et la mère de cet enfant. Donc c'est un ensemble de choses, c'est difficile de dire que c'est parce qu'il a joué à Barbarian qu'il a commencé à aller mieux.

CDC - Qu'est-ce que le jeu vidéo apporte de plus par rapport aux jeux traditionnels ?

E.G - L'intérêt est qu'il familiarise les enfants à l'informatique, à l'utilisation et l'usage des machines. On vit quand même dans un monde où la technologie se développe de plus en plus et si au moins les enfants n'ont pas peur d'utiliser les consoles, les ordinateurs, s'ils deviennent des objets familiers, ce sera déjà une bonne chose pour leur avenir. Il y a aussi l'émergence d'un réseau, d'une sorte de communauté émotionnelle qui s'est faite au travers des films, des publicités, des jeux, des émissions TV, des revues spécialisées. Tout ça est un peu nouveau, il me semble qu'avant les enfants étaient un peu plus isolés. Il y a un partage de ce nouvel univers, de cette nouvelle culture. C'est vrai qu'un enfant avec sa petite voiture, il la fait rouler, provoque des accidents, il met en scène son histoire, mais les jouets ne réagissent pas. Avec le jeu vidéo, l'enfant passe à un jeu qui réagit, et il y a donc une interaction entre le joueur et les personnages, ç'est très spécifique, cela ne s'est jamais rencontré avant. Ce qui m'a paru intéressant, c'est de voir comment réagissait l'enfant par rapport aux propres réactions des personnages. C'est un plus que l'on ne peut pas rencontrer avec d'autres jeux.

CDC - Le moins ne serait-il pas alors qu'il font trop peu appel à l'imaginaire des enfants par rapport à des jeux traditionnels ?

E.G - Oui, tout à fait. Et c'est pour cela que je n'utilise pas que des jeux vidéo. Je crois que c'est important que les enfants n'y passent pas tout leur temps. Ceux qui ne jouent qu'aux jeux vidéo ont un problème et je ne pense pas qu'ils jouent vraiment. Ils rentrent dans une sorte de défi par rapport à la machine, aux personnages, pour être le plus fort, maîtriser tout ce qui se passe. Du coup on n'est plus vraiment dans le jeu où jouer c'est se laisser aller à sa fantaisie, à son imagination. Un enfant qui joue vraiment, il sait qu'il joue, que ce n'est pas pour de vrai. Il a du plaisir. De même s'il joue toujours à la même chose, il ne joue pas, en fait il ne va pas bien, il répète toujours quelque chose qu'il n'arrive pas à dépasser.

CDC - Le jeu vidéo a t-il sa place au sein de l'enseignement ?

E.G - Des jeux de simulation comme Sim City, sont utilisés à l'école car ils permetent au élèves d'apprendre un système en le testant. Il y a un mouvement qui va vers l'utilisation de simulations relatives à certaines disciplines scolaires : géologie, géographie... C'est une sorte d'enseignement ludique. Je reste tout de même assez sceptique. Si l'on utilise le jeu vidéo, c'est plus pour relancer le désir d'apprendre, de chercher et de trouver. Moi, j'utilise le jeu dans ce sens. Même si les transferts se font quelquefois spontanément, je crois que l'accompagnement de l'adulte reste très important. On sait très bien que les enfants qui apprennent vite à lire et à écrire à l'école sont ceux dont les parents s'intéressent à leur scolarité. L'accompagnement favorise les transferts.

Objet des débats les plus passionnés, au centre d'intérêts économiques de plus en plus énormes, outil pédagogique de demain, le jeu vidéo n'a pas fini de déchaîner les passions. Il est clair que l'on ne peut y échapper et qu'il faut aujourd'hui apprendre à vivre avec. Comme toute révolution technologique, cela entraînera de multiples changements dans notre système de vie et de pensée. Là est peut-être le danger. Il nous faudra rester vigilants, conscients de nos actes tout en continuant à jouer.

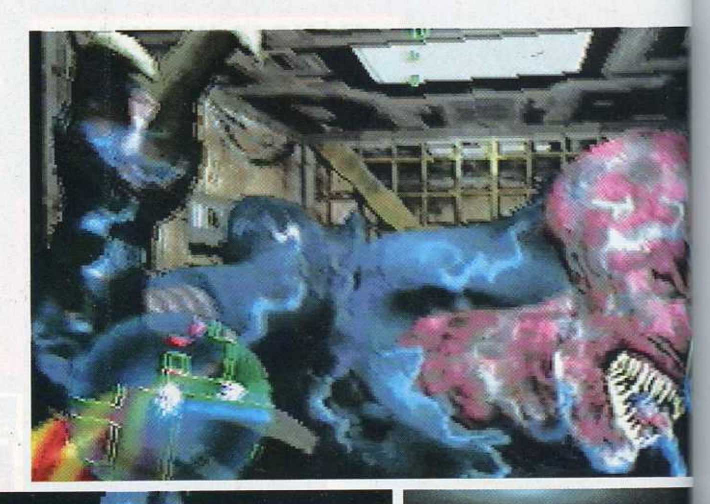
Space Hulk

MACHINE : 3DO

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : JUIN

Dans les méandres du monde cruel des jeux vidéo, la 3DO a bien du mal à s'imposer. Cependant, de nombreux jeux de qualité sont prévu d'ici cette fin d'année. Parmi ceux-ci, on retrouve l'excellent Space Hulk sorte de Doom, mais avec une pointe de finesse et de stratégie.













C'est un fait, la 3DO a quelques difficulté à s'imposer comme grand standard ludique. Le seul moyen de tirer son épingle du jeu, est de proposer des jeux de qualité et originaux. C'est dans cette optique que nous est proposé Space Hulk ou la Vengeance des Blood Angels. Cette version 3DO garde les principales caractéristiques du hits du même nom qui a enchanté tous les possesseurs d'Amiga et de PC en 1993. Jeu d'ailleurs lui même tiré du célèbre jeu de rôle Warhammer 40000 crée par la société Games Workshop. Ce qui explique entre autre le scénario très fouillé de ce soft.

Un vaste et imposant vaisseau intersidéral (hulk en anglais) se dirige rapidement vers la planète impériale de Delvar III. Celui-ci semble être hors de contrôle et file à une vitesse ahurissante vers l'orbite de la planète suscitée. De plus, la garde impériale a appris que ce vaisseau fou est bondé d'aliens belliqueux. Les Genestealers sont une symbiose parfaite des gênes des aliens les plus agressifs de l'univers. Ceux-ci sont sous-divisés en castes, selon leurs aptitudes au combat. On retrouve donc un large éventail de monstres affamés de sang allant du simple Soldat Alien, en passant par les Magiis aux immenses pouvoirs psychiques, pour enfin aboutir au Patriarch à la force n'égalant que son esprit malin et retord.

Cependant, la planète Delvar III ne manque pas de répondant grâce au groupe d'élite d'interventions : les Blood Angel Terminators. Vous vous en doutez, vous allez devoir prendre le commandement de cette élite guerrière pour tenter de stopper les machines du vaisseau et le dévier de sa trajectoire funeste.

Pour un scénario, avouez que c'est du sérieux ! Quant au déroulement du jeu sachez que vous serez libre de tous mouvements dans l'aire de jeu. Celle-ci est gérée tout en 3D et les ennemis sont représentés en ray-tracing. Ce qui en plus de la vue subjective propulse le joueur dans l'univers terrifiant de Space Hulk. Surtout qu'une bonne dose de réflexion et de stratégie sera nécessaire. Car, selon le type de mission, il vous faudra être un vrai meneur d'homme et gérer vos persos selon leurs qualifications pour telle ou telle mission. En un mot, Space Hulk est un grand jeu !



Power Drive Rallye

MACHINE : JAGUAR

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE

SORTIE : JUILLET

Power Drive avait déjà frappé un grand coup sur toutes les consoles 16 bits. Aujourd'hui, c'est sur la Jaguar que Time Warner adapte ce petit bijou motorisé. Alors, Vroooum !!





Si vous aimez les sports automobiles et si vous êtes un fana de jeux vidéo, vous n'êtes pas sans savoir qu'une multitude de jeux peuvent vous contenter. Parmi ceux-ci, Power Drive Rallye d'US Gold s'est déjà taillé une fière réputation sur toutes les consoles 16 bits. Fort de ce succès, Time Warner Interactive adapte ce super produit sur la console la plus puissante du marché, j'ai nommé la Jaguar.
Pour la forme, rien n'a changé. Il vous faut toujours défier les meilleurs pilote de rallye tout au long d'un championnat mondial des plus élitiste. Tout comme sur les autres versions, vous verrez évoluer vos petits bolides en vue 3/4 haut. Mais, les comparaisons avec les versions 16 bits s'arrêtent là. Capacités de la Jaguar obligent ! En effet, les décors et plus précisément les couleurs ont été entièrement retravaillés. Ce qui nous offre un cocktail détonnant de 256 couleurs. Les parcours et leurs pourtours sont plus détaillés, ajoutant une touche de réalisme à l'ensemble. Au niveau des digits sonores, les programmeurs ont là encore fait des merveilles. Toutes vos folles courses sont rythmées par des commentaires qui j'en suis sûr vous transcenderons de bonheur. Soyez-y très attentif, car ils vous annonceront souvent les virages et les obstacles qui se trouvent tout au long de la piste.
Bien sûr, la rapidité du jeu et la jouabilité ont là encore été revues. Ce qui vous promet des sensations de vitesses sans nulle autre pareilles. De bonnes notions de pilotage, ainsi qu'un entraînement draconien vous seront nécessaires pour vous mesurer aux meilleurs, d'autant plus que le championnat composé de 64 courses différentes est long et épuisant. Éprouvant pour vous et pour vos machines. Mais pas de panique car des prix vous permettront de « retaper » votre voiture. Quant à vous, vous aurez tout à loisir d'utiliser les mots de passe pour reprendre vos courses. Vous pouvez de plus affronter vos amis avec la possibilité de linker deux Jaguars. Power Drive vrombira de tous ses chevaux dès juillet sur la Rolls des consoles.

Comanche



MACHINE : SUPER NINTENDO

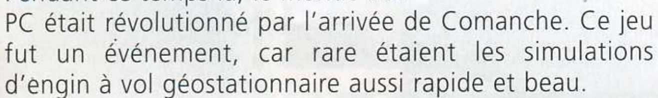
ÉDITEUR : NINTENDO

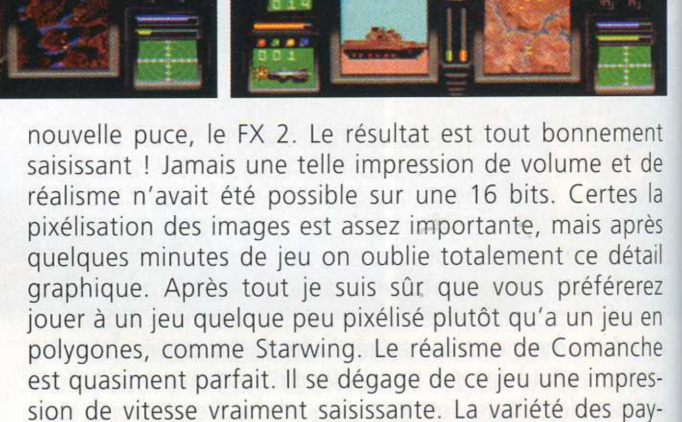
SORTIE : SEPTEMBRE

Jusqu'ici, la Mega Drive avec ses Jungle Strike se posait comme la console des simulations de vol stationnaire. Dans ce domaine la Super Nintendo adoptait le profil bas. Aujourd'hui, avec Comanche, elle se dote de la meilleure simu d'hélicoptères jamais offerte sur une 16 bits.



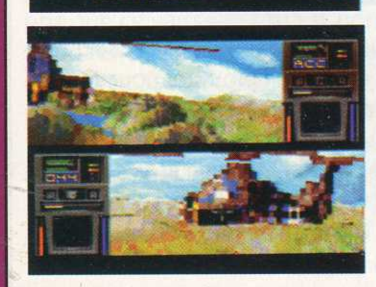
C'est indéniable, du côté des jeux de guerre façon bataille héliportée, la Super Nintendo avait un gros retard face à sa concurrente. En effet, la série des Jungle Strike, des Choplifters et bien sur l'incontournable Thunder Hawk assurait une avance plus que conséquente à la Mega Drive. Pendant ce temps là, le monde des PC était révolutionné par l'arrivée de Comanche. Ce jeu fut un événement, car rare étaient les simulations d'engin à vol géostationnaire aussi rapide et beau.





Et bien, possesseurs de Super Nintendo préparez-vous à décoller de plaisir. Effectivement, les programmeurs de Nova Logic ont adapté leur petit bijou sur la 16 bits de Nintendo. Vous vous demandez peut-être comment cela a été possible, sachant que la Snin n'a pas la capacité de traitement de 3D que peuvent avoir la Saturn et autres consorts 32 et 64 bits. La réponse est pourtant simple et réside dans l'utilisation d'une nouvelle puce, le FX 2. Le résultat est tout bonnement saisissant ! Jamais une telle impression de volume et de réalisme n'avait été possible sur une 16 bits. Certes la pixélisation des images est assez importante, mais après quelques minutes de jeu on oublie totalement ce détail graphique. Après tout je suis sûr que vous préférerez jouer à un jeu quelque peu pixélisé plutôt qu'a un jeu en polygones, comme Starwing. Le réalisme de Comanche est quasiment parfait. Il se dégage de ce jeu une impression de vitesse vraiment saisissante. La variété des paysages survolés (l'Arctique, le désert, un Canyon) ou même le vol de nuit empêche le joueur de se lasser. Ce qui de toute façons, semble assez difficile tant le nombre de missions différentes est important. Dernière innovation de taille, la possibilité de jouer à plusieurs sous deux formes différentes. La première, classique, en écran splitté. Ce qui ne fait pas souffrir la résolution et la vitesse du jeu. Et enfin, l'innovation ultime concerne la possibilité de jouer à deux en link avec deux consoles !









Bref, tout comme son grand frère sur PC, Comanche sur Super Nintendo promet des heures d'attaques en rase-mottes ! Pour peu que l'on se mette les Valkyries à fond, et les Ray Ban on si croirait vraiment !

Bug

MACHINE : SATURN

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : SEPTEMBRE

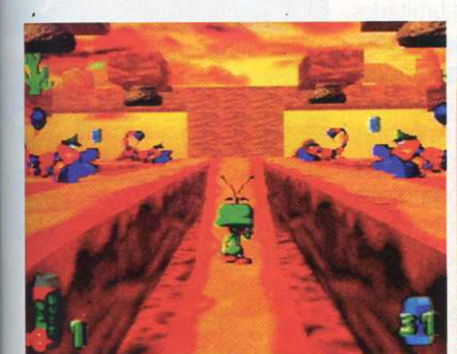






Pour beaucoup bug est synonyme de : maman y'a mon jeu qui marche plus ! Et bien dans quelques instants vous allez devoir enrichir votre vocabulaire, car dorénavant un Bug c'est une nouvelle superstar des jeux sur Saturn.

L'ingrédient le plus important au succès d'une console consiste à trouver le personnage qui ralliera tous les suffrages. La Saturn ne faisant pas exception à la règle, c'est pourquoi les programmeurs de Sega ont planché pendant des mois à la création d'un personnage sympathique. Le résultat est… Bug ! Avec cette nouvelle mascotte, les programmeurs sont parvenus à engendrer un soft à l'humour décapant et surtout, fait rare pour un jeu de ce genre, bourré d'innovations. Bug (punaise en français) est donc un insecte. Mais attention, pas n'importe quel cancrelat. En effet, tout son monde l'adore. Car, il représente le type même de l'insecte sympa, prêt à vous débrouiller n'importe quelle situation délicate. Mais l'infâme et cruelle Cadavra, la reine arachnide, se propose de se taper en lunch tous les amis de notre héros ! Certes, ces derniers sont bourrés de protéines… mais il faudrait voir à ne pas abuser ! C'est pourquoi Bug s'engage vers la voie tourmentée du château de l'horrible despote. Il devra traverser les six régions de Bug Island. En passant entre autre, par l'aride Reptilia, la marécageuse Splot, la glaciale Bur-bs… Cadavra, a ouïe dire que Bug s'en allait en guerre, elle décide donc d'envoyer ses troupes d'élites. Ces dernières se composent d'abeilles kamikazes, d'acariens enragés, de kyrielle de sauterelles. La menace pour Bug ne s'arrête pas là, car bien sûr le jeu regorge de boss en tout genre. Un énorme gastéropode, un lézard tout droit sorti des films de série Z, ou bien encore un scarabée élevé aux hormones de Yeti n'en sont que quelques effrayants exemples ! Bug rentrera, c'est sûr, dans la légende. Le personnage, l'humour et les prouesses techniques utilisées dans ce soft (zoom, rotations, passage en vue frontale, rapidité de calcul, graphismes en C.G…) vont vous faire adorer ce jeu !







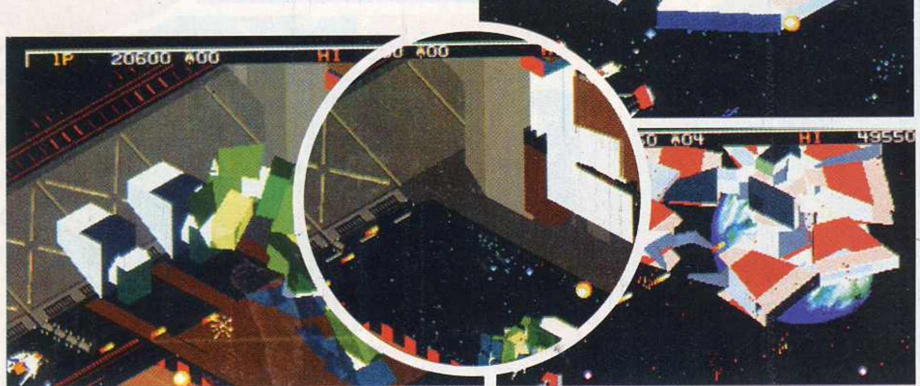
Mother Base 2000

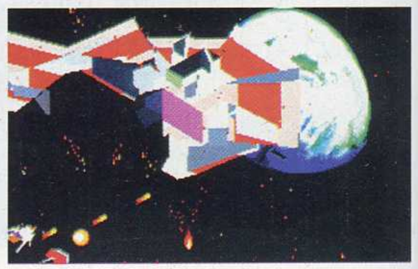
MACHINE : 32X

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : JUILLET





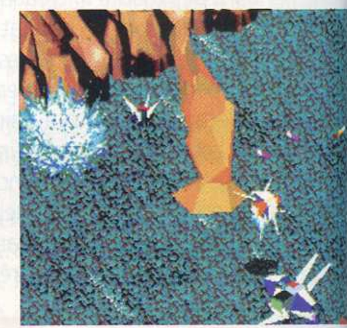


Quoi de mieux, qu'un bon vieux shoot'em up après une journée bien stressante ? Bon d'accord, une camomille c'est pas mal ! En tout cas avec Mother Base la 32X, se dote d'un shoot digne de ce nom.

Mother Base est l'aboutissement final d'une longue lignée de jeux vidéo. En effet, si vous êtes un segamaniaque de la première heure, le nom magique de Zaxxon allume une lueur de nostalgie dans votre esprit embrumé. Je suis sûr que vous vous revoyez revêtir les lunettes 3D qui étaient fournies avec la Master System pour plonger dans ce jeu. Plus ancien encore, le Zaxxon qui tournait déjà sur la 2600 d'Atari. Et puisque c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures confitures, maître Sega a donc décidé d'adapter cette légende sur la 32X. Cependant les puristes reconnaîtront en Mother Base 2000, plus qu'une nouvelle version de Zaxxon, un véritable clone polygoné de Viewpoint. Tout comme ce dernier, on évolue dans Mother Base avec une perspective 3/4 face. Une autre similitude avec Viewpoint, l'extrême difficulté de ce jeu. D'ailleurs, celle-ci en devient même quasiment insurmontable à certains endroits critiques. Vous devrez faire face à des multitudes d'ennemis et de boss (le premier et le dernier sont d'ailleurs sublimes) qui ne jurerons que par votre perte.

Au niveau des innovations, deux choses sont à noter. La première réside dans la possibilité d'absorber les armes de vos ennemis. La seconde consiste à sauter au dessus des tirs ennemis. Ce qui est bien souvent nécessaire !

Les graphismes, quant a eux, vont du meilleurs au plutôt passable. Tout d'abord il faut vraiment aimer les polygones et autres formes géométriques. Le niveau aquatique est sans conteste le moins réussi. Cependant, généralement, on n'éprouve aucune répulsion à avancer au long des niveaux qui vous entraînent de vallées encaissées aux confins de l'espace. Pour les musiques, ici encore on alterne le bon et le moins bon. Les bruitages sont un peu étranges et peuvent en obliger quelques-uns à jouer sans son. Malgré quelques petites imperfections, Mother Base 2000 est néanmoins un investissement rentable. Surtout que peu de shoot'em up sur 32X peuvent se vanter d'être aussi bon que l'intéressé.



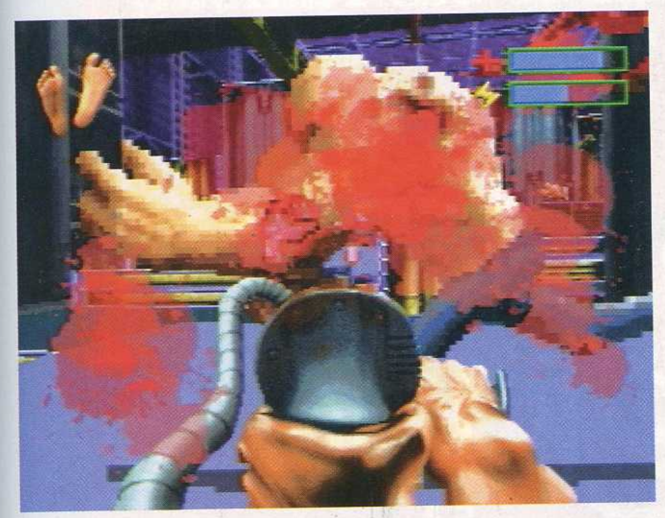


Po'ed

MACHINE : ANY CHANNEL

ÉDITEUR : 3DO

SORTIE : AOÛT





Il est évident que Doom a marqué définitivement des générations entières de joueurs et de programmeurs. C'est pourquoi vous ne serez pas étonné de retrouver en PO'ED, sur 3DO, un énième ersartz de ce jeu mythique.

Il faut croire que la 3DO se veut la console proposant le plus grand nombre de kill'em all. Après Slayer et bientôt les splendides Space Hulk et Doom, c'est au tour de PO'ED de débarquer sur la console de Panasonic. Là encore, la philosophie de ce jeu peut se résumer en : pas de quartier, tuez-les tous ! D'autant plus que pour compléter un niveau il vous faudra annihiler toutes les créatures qui le hantent. La tâche risque d'être ardue car il y a plus de quarante endroits à nettoyer de leurs vermines.
Pour se faire, vous avez à disposition un arsenal des plus hétéroclite. Choisirez-vous d'assener de monstrueux coups de poêle en travers de la figure ou bien alors de hacher menu menu les saucisses sur pattes qui font figure de monstres. De trouer avec votre chignole, la peau acnéique des impies de l'endroit. De flamber avec votre lance-flammes titanesque, un barbecue de vilains en tout genre. Vulcaniser vos adversaires avec votre mitrailleuse. Et enfin d'électriser les foules avec votre pistolet à décharges électriques.
Toutefois, la résistance des monstres qui vous feront face est telle que vous devrez leur assener des monceaux de coups. Ce qui n'est pas fait pour arranger vos petites affaires car les munitions sont en nombre plus que limité. En ce qui concerne la jouabilité, il faut noter que la gestion des sauts est des plus aléatoires. Et lorsqu'on sait que la majorité de vos ennemis sont bien tranquillement perchés sur de multiples plates-formes, je vous laisse imaginer les crises de nerfs en essayant de les atteindre. Surtout jusqu'à ce que vous aurez dégoté le Jetpack de service ! Alors là, bonjour les envolées lyriques.Votre personnage dispose d'une multitudes de mouvements. Néanmoins leurs gestions avec des combinaisons compliquées de boutons et de directions n'en facilite pas la pratique.
Graphiquement, même s'il ne nous a été possible de voir qu'une version provisoire, on ne peut pas dire que cela soit transcendant. Les sprites sont pixélisés à outrance. Espérons que la version finale nous apportera quelques bonnes surprises...







LES CRITIQUES DE JEUX

Pour que vous compreniez bien le système de notation, sachez tout d'abord qu'il n'y a plus de notes. C'est terminé on n'en veut plus. L'évaluation de la qualité des jeux se fait avec des étoiles !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hards, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Super Turrican 2 !



Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !



Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

décevant


moyen


bon


très bon


au sommet

exceptionnel

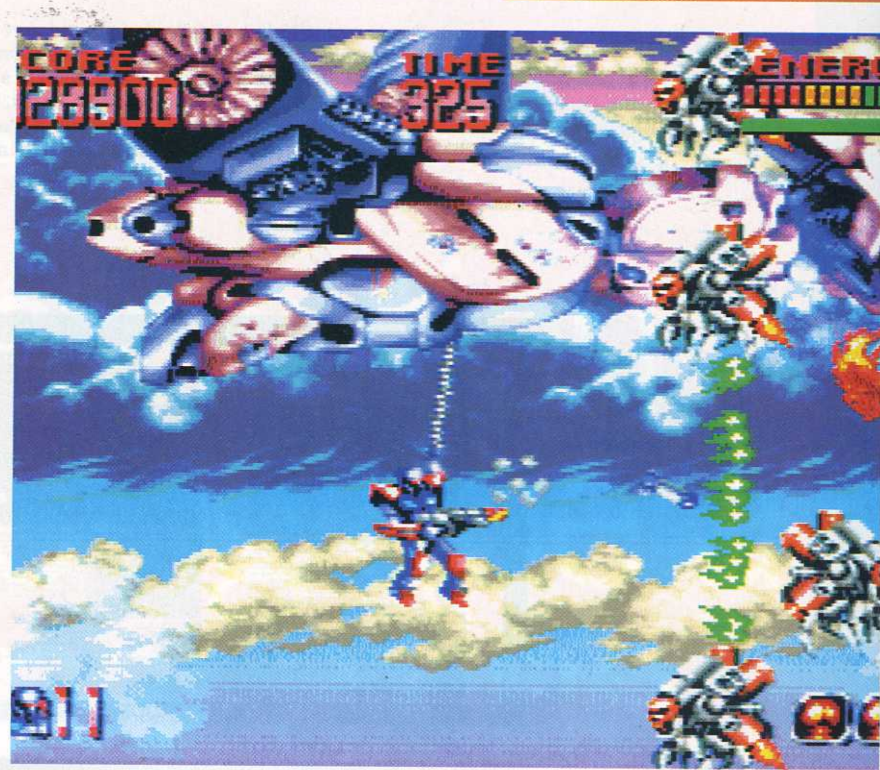
Au programme cinq catégories :

L'originalité du jeu.
Les graphismes des persos et du décor.
La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage
Le son, les bruitages et la musique.
Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Super Turrican 2

SUPER NINTENDO

Les bons jeux sur 16 bits sont de retour ! Après leur succès sur Super Nintendo, ils sont devenus une espèce en voie de disparition... Mais avec l'arrivée des « grosses consoles », les programmeurs sont dans l'obligation de se sortir les tripes pour tenir la route. Et le résultat est là...



Une image qui à elle seule résume bien l'intense action de Turrican. Et pour ne rien gâcher, c'est aussi très beau.







Turrican est l'un des rares jeux européen qui a réussi à se faire un nom dans le milieu très fermé des superstars du vidéo game. Quand on pense que la première version de cette désormais célèbre saga a vu le jour sur Amiga... On se demande si on verra un Turrican sur 32 bits ?

Enfin bref, nous voici dans un jeu d'action complètement fou, axé sur la diversité et la supériorité technique. Le scénario n'a rien d'original puisqu'il remet en scène l'éternel ennemi ayant une fois de plus envahi un système solaire. Seul contre tous, équipé de son armure Turrican, un héros se lance dans une quête éperdue pour la paix.

Cet épisode de Turrican diffère complètement de ses prédécesseurs. En effet les programmeurs de Factor 5 ont acquis une certaine expérience en matière de jeu et ont essayé de rendre ce titre le plus fun possible. Pour cela ils ont inclus dans le jeu un maximum de phases différentes pour ne pas le rendre trop monotone.

Une faune hostile

Le pari est tenu et on a entre les mains un jeu assez formidable. L'esprit Turrican demeure dans certains niveaux. Ces derniers sont énormes ! Il faut les traverser tout en trouvant les passages secrets, en détruisant la faune



Le Mode 7 de la Super Nintendo sert vraiment à plein de choses. Ici, un énorme laser en guise de ventilateur.

L'INTRO, C'EST BEAU

L'image de synthèse est à la mode ces derniers temps. À part Donkey Kong, Super Turrican 2 est le seul jeu à nous proposer des interscènes en images de synthèse (FMV disent les programmeurs de Factor 5). Ces dernières ont bien sûr été retravaillées pour coller aux capacités de la Super Nintendo. Le résultat demeure très beau.







Juste avant l'affrontement final, il faut traverser cette galerie de portraits. On note que celui de Turrican est lacéré...

hostile qui sévit dans le coin. L'esprit demeure également dans les diverses musiques utilisant des sons superbes, des compositions démentes, le tout en Dolby Surround, s'il vous plaît.

D'autre niveaux originaux viennent se greffer autour de la plate-forme classique. On dénombre ainsi pas mal de shoot'em up utilisant le Mode 7 de la Super Nintendo en matière de zoom et de déformations. On passe allégrement du désert aux profondeurs abyssales en traversant l'espace infini et autres bases métalliques. On note également une phase entièrement pompée sur Axelay, mais qui s'en plaindrait, je vous le demande !

C'est même avec un certain bonheur que l'on constate que Super Turrican 2 est complètement sous influence Konami. Que ce soit au niveau de phases bien particulières ou bien dans le déroulement du jeu. Bref, on note que le grand Konami a inspiré les programmeurs de Factor 5.

Un grappin rigolo

Le maniement de Turrican est un réel plaisir, d'autant que tous les boutons du paddle ont une fonction. D'autre part, les possibilités originales ont été conservées. Ainsi on peut normalement sauter, courir et tirer. On peut aussi se rouler en boule ou utiliser un rayon circulaire capable de glacer sur place ses ennemis ou encore découvrir des bonus cachés.

Nouveauté, on peut désormais faire usage d'un grappin extrêmement simple d'utilisation. Avec, on peut se taper des passages à la Tarzan ou encore coller à certains murs ; bref, avec cet accessoire on rigole comme des p'tits fous.

Le maniement de Turrican est un réel plaisir, d'autant que tous les boutons du paddle ont une fonction.

La réalisation de Super Turrican 2 n'a pas été traitée à l'emporte pièce, bien au contraire. Les graphismes des divers décors sont de toute beauté et de surcroît, très colorés. On tombe en extase devant les immeubles en ruines (en arrière-plan dans le stage 1-2). Que ce soit pour les

LES BOSS, C'EST GROS

Les boss de fin de niveaux font partie intégrante de Super Turrican 2. De plus, ils ne perdent pas une occasion pour vous empêcher de finir le jeu. Ces ennemis sont, en général, très imposants, et ils n'hésitent pas à utiliser le dernier cri en matière de technologie pour tenter de terrasser notre brave Turrican.

➤ décors ou pour les divers sprites, le soucis du détail prime avant tout. Quel plaisir d'observer les douilles de cartouches bondir hors de l'arme du héros ! De plus les différents niveaux sont complètement variés ce qui permet de découvrir un grand éventail de lieux et d'ennemis. Les capacités de la Super Nintendo ont été mises à contribution pour donner des effets spéciaux très réussis. Déformations pour effets de chaleur, Mode 7 à gogo, scrolling différentiels et parallaxes pour donner de la profondeur… On a même des petits inédits. Comme par exemple un combat dans la bouche d'un ver géant en train de s'enfoncer dans le sable. Ou encore la lutte sans espoir contre une araignée géante sur son énorme toile. Impossible de s'ennuyer, sauf si l'on a terminé le jeu une dizaine de fois. Boucler le jeu une dizaine de fois ? Il faudrait déjà le terminer au moins une. Chose particulièrement ardue puisque le jeu est difficile tout en demeurant très bien dosé. En effet il n'y a que deux crédits pour pouvoir continuer. On perd donc souvent tout en progressant à chaque partie. C'est aussi bien

Les capacités de la Super Nintendo ont été mises à contribution pour donner des effets spéciaux très réussis.



Le premier niveau n'est pas sans rappeler Star Wars avec cette immense mer de sable (et ses bateaux).

Editeur	Ocean
Développeur	Factor 5
Distributeur	Ocean
Support	Super Nintendo
Genre	Arcade
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 400 F. Disponible

joli de chercher les passages secrets histoire d'obtenir des vies supplémentaires mais il ne faut pas s'attarder car le temps est compté à chaque niveau.

Une ambiance parfaite

L'habillage du jeu n'est pas en reste car la scène d'introduction ainsi que les images entre les niveaux sont en simili-Full Motion Video. Ainsi on a l'impression de regarder de très belles images de synthèse et les animations qui vont avec. Pour l'instant, seul Donkey Kong a pu nous donner de telles sensations, une référence à prendre au sérieux... Toujours pour donner une ambiance parfaite, on a le droit a des voix digitalisées féminines du plus bel effet. Obtention d'une nouvelle arme ou annonce du niveau en cours, c'est le son qui vous le signale. Ainsi un « warning » se fait entendre lorsque la barre d'énergie est au plus bas de sa forme. Le jeu est scénarisé et bien que cela soit de l'action pure et dure, les textes accompagnant les interscènes vous expliquent comment vous êtes passé du désert à l'espace, de l'espace à sous l'eau, de sous l'eau à la lave, en quelques secondes seulement.Les références à de grands jeu pleuvent. Par exemple le premier niveau se déroule dans le désert : Star Wars nous écrions-nous ! Et on enchaîne : Earthworm Jim, Probotector, Metroid, Alien, Axelay, Terminator... On ne doute plus du bon goût des programmeurs ! Cette « pompe » fait de Turrican 2 un jeu exceptionnel sur lequel tous les éditeurs devraient se baser. Toutes les qualités ont été ici réunies pour le plaisir du joueur. Jouabilité très complète, réalisation au sommet, difficulté dosée parfaitement, originalité à tous les tournants... Si j'osais je dirais que Factor 5 est devenu le Konami européen ! De toute façon, la récompense d'une bonne action, c'est de l'avoir faite...

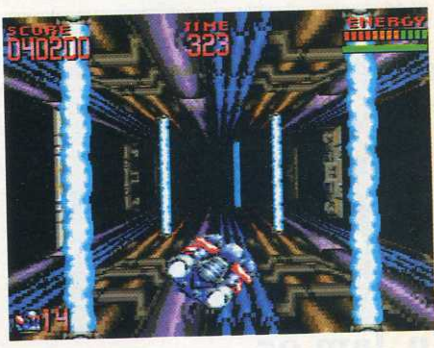
LIONEL VILNER

LA DIVERSITÉ, C'EST BON









Contrairement à tous les précédents Turrican, cette version est nettement plus variée. En effet, on enchaîne allégrement les phases pédestres avec des shoot'em up en 3D. De temps en temps on se retrouve sous l'eau, dans le cosmos, sur un véhicule... Bref, pas un instant de répit pour le joueur normalement constitué.



Le lance-flammes est un accessoire nouveau dans Turrican, de même que le grappin.

FACTOR 5 SE DÉCHAÎNE

Petit groupe de programmeurs allemands, Factor 5 a débuté il y a quelques années sur Amiga et a su se faire un nom dans le milieu. En effet, au même titre que Konami ou Treasure Soft, Factor 5 attribue une grande place à l'innovation et au délire dans ses softs. Ainsi Super Turrican 2 est bourré de prouesses techniques et de trucs de folie qui le différencie de ses concurrents.plus classiques. Merci Ocean d'avoir fait confiance à Factor 5 !



Super Turrican 2

Super Nintendo



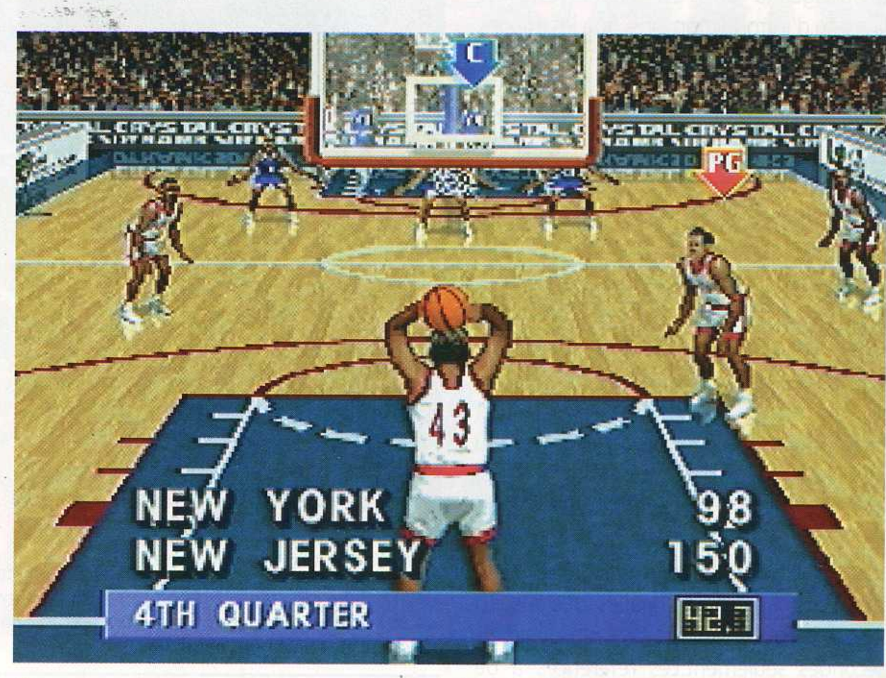
CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★★
POTENTIEL	★★★

ON EST HEUREUX DE CONSTATER QUE DE NOMBREUX PROGRAMMEURS PRENNENT LEUR TRAVAIL TRÈS AU SÉRIEUX. DES BOÎTES COMME FACTOR 5, KONAMI, TREASURE SOFT ET D'AUTRES SONT NÉCESSAIRES POUR NOUS MONTRER QUE L'ON PEUT TOUJOURS REPOUSSER LES LIMITES D'UNE MACHINE. LES 16 BITS SONT ENCORE DANS LA COURSE !

Slam' n Jam 95

3DO

Quand une équipe de génies prend une machine géniale pour créer un jeu génial, le silence fait désordre. L'équipe, c'est Crystal Dynamics ; la machine, c'est la 3DO et le jeu : Slam'n Jam 95.



Comme vous pouvez le voir, les scores de Slam'n Jam rivalisent avec ceux de la NBA.







Comme nous vous l'annoncions dans notre reportage de Londres à l'ECTS, Crystal nous laissait augurer, depuis peu, des ambitions prétentieuses. Entre autres : voler la vedette à Electronic Arts dans le domaine des simulations sportives. Un mois plus tard : c'est mission accomplie ! En effet, avec la sortie de Slam'n Jam 95 distribué par BMG sur 3DO, Crystal Dynamics confirme sa volonté de dominer l'industrie du jeu vidéo dans de nouveaux secteurs lucratifs. Secteur lucratif, si on en juge par le salaire quotidien de Michael Jordan récemment dévoilé par *Capital* : 600 000 $ par jour.
Je vous le dis une bonne fois pour toute, Crystal est une société américaine localisée à Palo Alto en Californie, il est donc normal qu'elle s'intéresse de près aux sports américains. L'actualité sportive du moment (phases finales de la NBA) rivant les yeux de la nation sur les joueurs de la NBA, Crystal a décidé de lancer sa nouvelle gamme à l'aide d'une simulation de basket. Je vous le donne en mille, la sortie du prochain jeu Crystal Dynamics fin 95 coïncide bizarrement avec les World Series (phase finale du championnat de base-ball). La corrélation est évidente comme le titre provisoire de ce prochain jeu : 3D Baseball'95. Mon petit doigt m'annonce déjà la préparation d'une simulation de football américain pour le début 96… Vous vous en êtes tous aperçu,

Un mode Replay permet de revoir les plus belles actions du jeu. Ici, le joueur smash depuis le côté droit de la raquette.



LES SLAM'N JAM GLOBE TROTTERS !













Comme je le disais plus tôt, les stars de Slam'n Jam peuvent tout faire avec un ballon de basket traditionnel. La plus étonnante de ces figures en ce qui me concerne est de loin le Alley-hoop. Deux joueurs sont nécessaires à la réalisation de cette phase de jeu. Le premier lance la balle au dessus du panier pendant que le second l'attrape pour marquer en smashant. Admirez un peu le travail !

Tout d'abord, Slam'n Jam est la première simulation de basket entièrement réalisé en 3D textures mappées.

NBA Jam Tournament Edition & Co ne sont pas plus des jeux de basket que moi une star du rock. Quant à la tribu des NBA Live 95 et autres, leur côté parfois trop technique efface malheureusement leur aspect amusant d'un sport collectif comme le basket. Si la plupart des simulations présentes sur le marché du jeu vidéo pronent le fun au détriment de la simulation ou vis versa, Slam'n Jam possède l'énorme avantage de vous offrir les deux sur un plateau d'argent. Et cela, pour plusieurs raisons ! Afin de vous faire goûter à l'ambiance des parquets cirés de la NBA, Crystal Dynamics a loué les services d'un commentateur sportif professionnel. J'ai nommé Van Earl Wright. Connu pour ses prestations sur CNN lors des matchs de la NBA et la MLBPA (la ligue pro de base-ball), ce dernier agrémente vos matchs de commentaires judicieux. Au risque de se répéter trop souvent, ils sont même marrants. Attention ! A moins de maîtriser la langue anglaise à la perfection, ses jeux de mots, célèbres aux USA, vous sembleront complètement déplacés. En outre, ils n'est pas indispensable de les comprendre pour jouer. Pour jouir de l'action rapide et constante des matchs de Slam'n Jam, les programmeurs ont mis au point une routine graphique tonitruante.

Tout d'abord, Slam'n Jam est la première simulation de basket entièrement réalisé en 3D textures mappées. Ce détail donne au jeu une dimension particulière qui explique l'angle original utilisé par la caméra. Vous suivez l'action depuis le bout du terrain. Lorsque les joueurs s'éloignent de votre panier, un zoom efficace cadre sur les péripéties des stars, un peu à la manière des zooms de Art of Fighting sur Neo Geo.

Cirage de parquets !

J'en profite pour vous dire que seuls les noms de ville sont inspirés de la réalité. Apparemment, l'équipe de développement de Crystal n'a pas réussit à décrocher la licence NBA à temps. Conçus grâce au système RMC (Real Motion Control), les mouvements des joueurs sont d'un réalisme rarement égalé dans les simulations existantes. Pour étayer cette animation d'enfer, Slam'n Jam vous propose des sprites de tailles énormes. Deux à trois fois plus grands que sur 16 bits ! Cela dit, on note tout de même une ➤



Pareillement à NBA Jam, Slam'n Jam vous permet d'éjecter les joueurs adverses. Foncez !

légère pixelisation des sprites en vue rapprochée. Défaut accru par la trop basse fréquence des images par seconde. Ainsi, et malgré une bonne animation, le jeu n'est pas vraiment fluide. En effet, certains mouvements sont saccadés…
Outre la relativement bonne réalisation du soft, le jeu est vraiment prenant à tous les niveaux. Détail important : Slam'n Jam est jouable. Toutes les combinaisons et phases de jeu sont réalisables avec un paddle 3DO digne de ce nom. Un peu d'entraînement et une bonne coordination des mains feront de vos rêves les plus fous des réalités télévisés.

La main au panier

Par exemple, il est possible d'exécuter un Alley-hoop. Cette combinaison tient du domaine de l'acrobatique. En effet, équipé de vos petits doigts, vous devez lancer la balle en direction du panier, pour qu'un coéquipier la récupère dans les airs et marque. La touche finale consiste en un smash fracassant exécuté avant de retomber au sol. Bref, plus qu'une simple partie de basket, Slam'n devient une représentation funambulesque dirigé par l'envie de vaincre ou de perdre avec panache. Crystal Dynamics a aussi mis à votre disposition la panoplie officielle de smashs, tirs et combinaisons de la NBA. Un œil bien averti établira sans doute la liaison entre certains joueurs pros et les joueurs fictifs de Slam'n Jam. En dehors des traditionnels boutons de contre, défense, passe, tir et contrôle d'un autre équipier, Slam'n Jam reprend le concept de NBA Jam sur un point. Lorsque vous êtes en attaque, une simple pression sur le bouton A du paddle donne des ailes au joueur que vous contrôlez. Option qui s'avère efficace en cas de contre-attaque. Sachez aussi que les petits européens que vous êtes devrez vous plier aux règles de la NBA ainsi que les

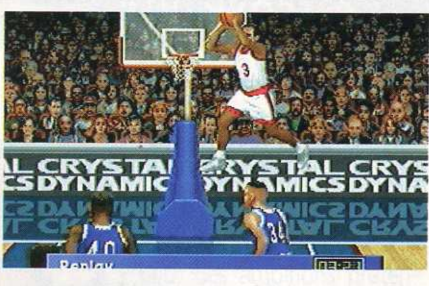
Lorsque vous êtes en attaque, une simple pression sur le bouton A du paddle donne des ailes au joueur que vous contrôlez.

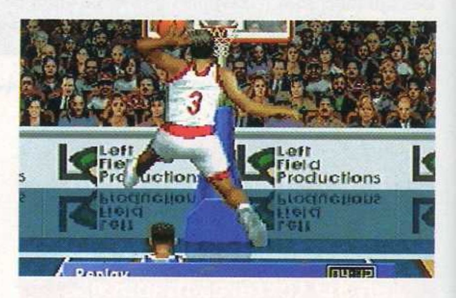
Si vous regardez la photo dans ses moindres détails, vous remarquerez sans doute le logo de HBO Sports. Et oui ! Crystal Dynamics n'a pas hésité à s'associer avec l'une des plus grandes chaînes télé de sport aux States.

UN COLLECTION DE SMASH







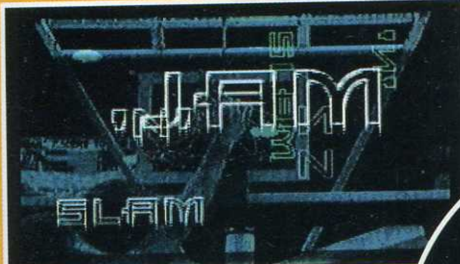




Toute simulation de basket digne de ce nom doit avoir recours à un certain nombre de smashs spectaculaires. Faites moi confiance ! Slam'n Jam dépasse de loin tout ce qui existe puisqu'il reprend les classiques et innove par là même. C'est un véritable plaisir de smasher, d'autant plus que les commentaires de Van Earl Wright vous donne l'impression d'être en direct sur la chaîne CNN.

Editeur	Cristal Dynamics
Développeur	Left Field
Distributeur	BMG
Support	3DO
Genre	Simulation de Basket-ball
Nombre de joueur	Un à deux joueurs
Prix et date de sortie	Environ 400 F. Sortie début juin

UN INTRO DE RAPEUR





C'est bien la seule chose qui me désole dans Slam'n Jam. En effet, au lieu d'user des capacités de la 3DO en FMV (Full Motion Video), Crystal a mis au point un intro très tag sur fond musical très rap. Chacun ses goûts...

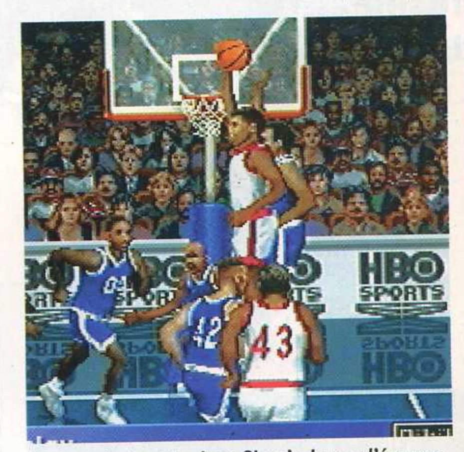
Slam'n Jam est largement à la hauteur des ambitions de Crystal Dynamics.

mensurations des terrains de cette dernière. Soit une raquette rectangulaire, un chrono différent et une ligne à trois points plus lointaines. Puisqu'on aborde le côté technique de Slam'n Jam, l'arbitrage n'a pas été laissé de côté. Au contraire, très strict, il n'autorise pas des parties où votre victoire n'aurait d'égale que votre capacité à user du coude. Les règles sont appliquées au doigt et à l'œil par la machine. Je vous rassure, un tableau d'options bien fourni vous permet de moduler à souhait vos rencontres depuis l'arbitrage jusqu'au chrono en passant par les changement de terrains, etc. Au niveau de la simulation pure et dure, il est difficile de trouver une faille à Slam'n Jam. Tant il semble que la majorité des éléments propres à une simulation digne de ce nom ont été inclus.

Slam'n Jam est largement à la hauteur des ambitions de Crystal Dynamics. Play-offs, sauvegardes et nombres d'options originales font de ce premier essai dans la simulation sportive une véritable consécration pour les américains de chez Crystal.

Si on se réfère à la série des NHL 92, 93..., Slam'n Jam 95 serait même annonciateur d'une version réactualisée et améliorée pour l'année prochaine, sans doute avec l'aide de la M2. En attendant, je retourne en salle de test où mes p'tits camarades se livrent une bataille sans merci pour désigner l'homme capable de me battre. Comme on dit : l'espoir fait vivre...

TOMMY FRANÇOIS



La vue du terrain dans Slam'n Jam a l'énorme avantage de vous plonger dans le feu de l'action. Vu la popularité de ce nouveau titre, d'autres utiliseront ce procédé...

DANS L'ENFER DES PLAY-OFFS

Depuis le mois de mai le monde du basket est en effervescence. Et ceci pour deux raisons. Tout d'abord, parce que c'est le moment où toutes les meilleures équipes de la saison régulière s'affrontent dans l'enfer des play-offs qui décideront du futur champion. Ensuite *his airness*, Michael Jordan, de retour au sein de la NBA et plus précisément chez les Chicago Bulls. Grâce à lui, les millions de fans du basket spectacle vous reprendre espoir ! Pourvu que ça marche car avec la tendance ultra défensive des deux dernières saisons, le moral était en berne. Bref, Jordan is back ! NBA is fantastic !

Slam'n Jam 95



Prévu aussi sur PlayStation et Saturn pour la fin 95.

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★★

Slam'n Jam est la nouvelle référence en matière de simu de basket toutes consoles confondues. Le nombre de combinaisons et de situations est tel que l'intérêt des parties est sans cesse renouvelé. Parlons peu mais bien ! Electronic Arts peut d'ores et déjà plier bagages face à cette vague de produits Crystal Dynamics. Prochain en date : 3D Base-ball 95.

Puzzle Bobble

Neo Geo CD

Venu directement de l'univers de l'arcade, Puzzle Bobble qui fait son apparition sur Neo Geo est un jeu de réflexion et de stratégie. Il s'agit également d'un authentique casse-tête à la Tetris ou Columns. Bref, Puzzle Bobble est un régal d'amusement et de distraction...



La vie d'un dragon au pays Bobble est loin d'être une synécure. Nos petits amis dragonidés se donnent bien du mal pour orienter la catapulte et envoyer la bulle de la bonne couleur au bon endroit. D'ailleurs, ils finissent souvent la partie complètement essouflés.







Fans de Tetris, Dr Mario, Columns, Klax, Puyo Puyo et autres Wario's Woods, réjouissez-vous car voici que débarque Puzzle Bobble sur Neo Geo CD et avec lui, tout son cortège de fun et de délires. Seul ou à deux, ce jeu de chez Taito est une véritable délectation pour ceux qui prennent un malin plaisir à se creuser les méninges et à se mettre les nerfs en pelote. Né sur borne d'arcade il y a près de trois mois, ce jeu au principe simple et même simpliste rappellera tout de même de vagues souvenirs aux pionniers de l'Amiga et du ST. En effet, tout a commencé il y a longtemps en version micro : « Bubble Bobble » était un jeu de plate-forme qui mettait en scène deux adorables bambins qui, après avoir été téléportés dans un monde parallèle, se transforment en petits dragons lanceurs de bulles appelés « Dora Dora ». C'est attifés de la sorte qu'ils devront traverser plus d'une centaine de niveaux pour se sortir de ce mauvais pas et retrouver leur aspect d'origine. Depuis cette époque, plus rien. Et puis d'un seul coup d'un seul, Taito (dans un élan de bonté et de nostalgie) nous gratifie en février dernier d'une suite en arcade nommée « Bobble Symphony ». Ce dernier est un jeu dans lequel vous devez éliminer tous les ennemis qui passe à l'écran en les enfermant dans des bulles et en leur sautant dessus. Alors évidemment, il y a des bonus / malus qui, soit vous aideront soit vous ralentiront dans votre progression. Évidemment aussi, on se retrouve face à un boss tous les dix niveaux mais pas n'importe lequel... Ce sont tous des boss issus

Évidemment aussi, on se retrouve face à un boss tous les dix niveaux mais pas n'importe lequel...

UN JEU QUI MET LES BOULES !

Le mode un joueur propose toute une série de tableaux à passer en un minimum de temps. Si vous le terminez en moins d'une minute, vous passez au suivant avec en plus un bonus de points. Si vous êtes plus long pour conclure, c'est la même chose mais sans le bonus. En plus et pour rajouter de la pression, le plafond descend au fur et à mesure que le temps passe, histoire de corser le tout. La seule aide que l'on vous autorise est, en cas de défaite, de refaire le même tableau avec un viseur qui vous indique la trajectoire de votre bulle. Ainsi, peut-être pourrez vous voir les différents tableaux...

des jeux de l'univers Taito. Et évidemment encore le jeu est très fun et propose moult rotations et pléthore zooms ! Bref, une vraie réussite qui, même s'il cède aux caprices de la mode « jeux de réflexes/réflexion » n'en demeure pas moins un soft à ne pas manquer. Jamais à cours d'innovations, Taito profite de l'occasion pour également sortir dans le feu de l'action et toujours en arcade, ce Puzzle Bobble dont il est question aujourd'hui. Voilà pour l'historique de ce soft et de ses protagonistes, les adorables « Dora Dora ».

Ça passe ou ça claque

Puzzle Bobble est donc, comme son nom l'indique, un puzzle game. Le but consiste ici à assembler trois bulles de la même couleur. Une fois réunies, elles s'annulent et disparaîssent. Pour ce faire, vos deux petits monstres disposent d'une sorte de catapulte pour lancer les bulles. Catapulte ➤

Le but consiste ici à assembler trois bulles de la même couleur. Une fois réunies, elles s'annulent et disparaîssent.

LE SAVIEZ-VOUS ?

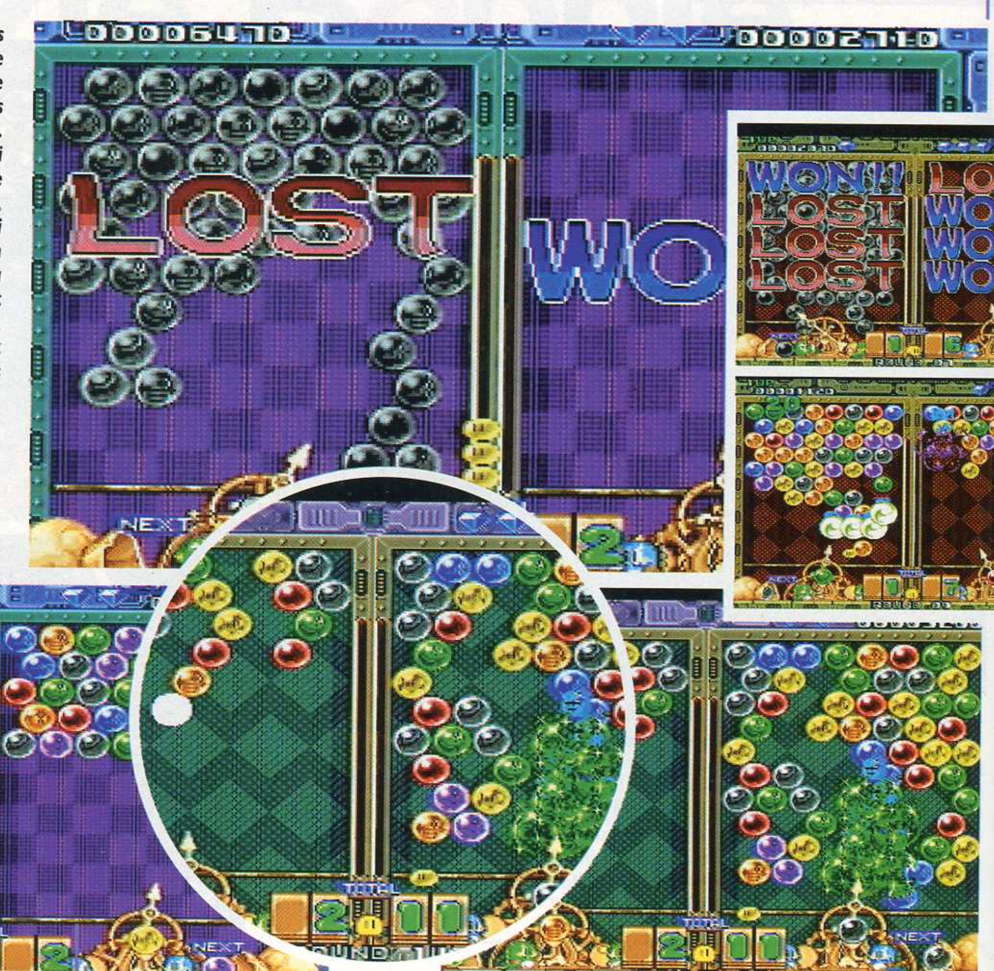
Saviez-vous qu'il existe une société appelée Espace loisirs (en tout cas, je l'espère car on en a parlé dans CDC n°7) située à Montreuil, dans le 93 et que cette société propose aux particuliers de louer des bornes d'arcades ? Et bien sachez que vous pourrez y louer les jeux de votre choix dont Puzzle Bobble qui figure même en tête de liste des meilleures locations. Alors, si vous disposez de quelques francs (1 000 pour 24 heures ou 1 800 pour le week-end, livraison comprise) et d'une bonne dose de patience (le temps qu'il soit dispo), vous pourrez vous éclater chez vous, pénards. Alors, si vous n'avez pas de Neo Geo ou si vous rechignez à acheter le soft, mettez-vous y à plusieurs et louez donc le hard.



Un des tableaux les plus beaux mais aussi les plus stressants. Ce décor, fait de constellations, scrolle verticalement en accélérant. À la fin, c'est le malaise assuré.

À DEUX, C'EST LE TOP

Comme pour Tetris ou les autres jeux de ce genre, l'intérêt de Puzzle Bobble réside dans le mode deux joueurs qui peut très vite vous rendre complètement hystérique. Les victoires reviendront à celui qui alignera trois manches, le score total s'affichant en bas. Un conseil, tentez des « gros coups » car si vous réussissez à faire descendre un max de bulles d'un coup, ce sera autant de bulles qui apparaitront dans le camp de votre adversaire, chouette non ? Alors foncez, soyez rapide, car au départ les grilles sont les mêmes de chaque côté. Donc si vous passez à côté d'une occasion, votre camarade ne la ratera peut-être pas, lui...



➤ que vous dirigerez à l'aide de la croix multidirectionnelle. Le challenge réside dans le fait que vous devez terminer votre tableau le plus rapidement possible car, bien sûr, plus le temps passe plus le plafond descend et cela devient vite un handicap sérieux. Alors, c'est-y pas simple comme principe ? Ben oui et peut-être même un peu trop diront certains... mais là, il nous faut réagir avec vigueur. Bien qu'il n'y ait pas d'effets spéciaux hallucinants, ni les trois dimensions aujourd'hui réglementaires, ni même les incontournables images digitalisées et autres techniques de rotoscoping, il nous faut clamer haut et fort que Puzzle Bobble à pour lui des atouts auxquels personne ne trouvera rien à redire : du fun en veux-tu en voilà, et surtout un mode deux joueurs éclatant, que dis-je, hilarant... En fait le mot qui convient le mieux serait « explosant » et ce n'est rien de le dire. C'est vrai quoi, le côté ludique et supra amusant qui se dégage du mode deux joueurs de Puzzle Bobble est digne des plus beaux duels que l'on connaît sur les jeux tels que Tetris ou Columns . L'intensité dramatique (?) qui en ressort rappelle aussi les parties grandioses de

Plus le temps passe plus le plafond descend et cela devient vite un handicap sérieux.

Editeur	Taito
Développeur	Taito
Distributeur	SNK
Support	Neo Geo CD
Genre	Casse-tête
Nombre de joueur	Un ou deux
Prix et date de sortie	Environ 450 F. Disponible

Méfiez-vous de Puzzle Bobble car, que ce soit seul ou avec un compère, ce jeu vous entraînera dans une autre dimension.

Super Bomberman, voire même de Street Fighter, dans un autre genre... Alors méfiez-vous de Puzzle Bobble car, que ce soit seul ou avec un compère, ce jeu vous entraînera dans une autre dimension faite de bonne humeur, de crises de rire (quand on écrase son adversaire), de crises de larmes (quand on se fait écraser par son adversaire) et de crises de nerfs (quand on n'arrive plus à rien, que le plafond descend et que la bulle qui vient n'est pas de la couleur que vous espériez...). C'est donc le début d'un cercle infernal qui vous entraîne dans des parties endiablées. De la même façon qu'une drogue, ce soft risque de vous faire naître de grosses valises sous les yeux car pour lâcher le paddle, il vous faudra une volonté d'acier.

Drôles de bobble

Pour ce qui est des options, Puzzle Bobble ressemble un peu au désert de Gobbi : en effet, hormis celles qui permettent de paramètrer la difficulté et le nombre des joueurs rien de très folichon se profile à l'horizon. Ceci dit, quelle option supplémentaire pouvait-on attendre d'un tel jeu, d'autant plus que son efficacité réside par dessus tout dans sa simplicité. En fait, la vraie polémique est celle qui touche à son support : fallait-il réellement sortir Puzzle Bobble sur Neo Geo ? En effet, voilà un jeu qui aurait pu être parfaitement adapté sur une console moins puissante étant donné la mémoire requise pour le faire tourner. C'est vrai quoi, il n'y pas non plus 356 millions de sprites à l'écran ni d'effets spéciaux ou de zoom.

Voilà pour les « contre ». En ce qui concerne les « pour », disons que sur Neo Geo, et sur 32 bits en général (mis à part un Tetris sur la PlayStation de Sony), il n'y avait pas encore de jeu dans cet esprit et qu'il en fallait bien un ! De toutes façons, il n'y a qu'à se dire que ce sont les joueurs qui trancheront puisque ce sont eux qui décideront si c'est bien la peine de se le procurer. Alors, à vous de choisir votre camp. Pour ma part, et pour ne parler que du jeu, je ne peux que dire qu'il est absolument génial, dément et surtout, qu'il rend complètement hystériques tous ceux qui y jouent ou même qui l'approchent (ah cette bande-son qui vous rentre dans la tête pour ne plus vous lâcher de la journée). Pour résumer tout cela, il suffira de dire qu'« avec Puzzle Bobble, bonjour les nuits blanches » aurait été un slogan marketing tout à fait adéquat. Je l'affirme parce que je l'ai fait...

MARCO VEROCAÏ

MAÎTRISEZ LA TECHNIQUE...











Comme dans tous bon jeu de réflexion, il y a une technique et des automatismes à avoir. En voici quelques exemples de base à paufiner si besoin est. D'abord, il faut savoir que si l'on se débarasse de plein de pièces, celles-ci se retrouveront dans le camp adverse. Ensuite, il faut apprendre à maitrîser les rebonds qui deviennent vite indispensables. Et pour finir, ne vous jetez pas la tête la première et construisez vos actions pour sortir un maximum de bulles d'un coup. Pour le reste, voyez vous-même, cela viendra avec une pratique intense et acharnée. Bonne chance !

Puzzle Bobble



VERDICT





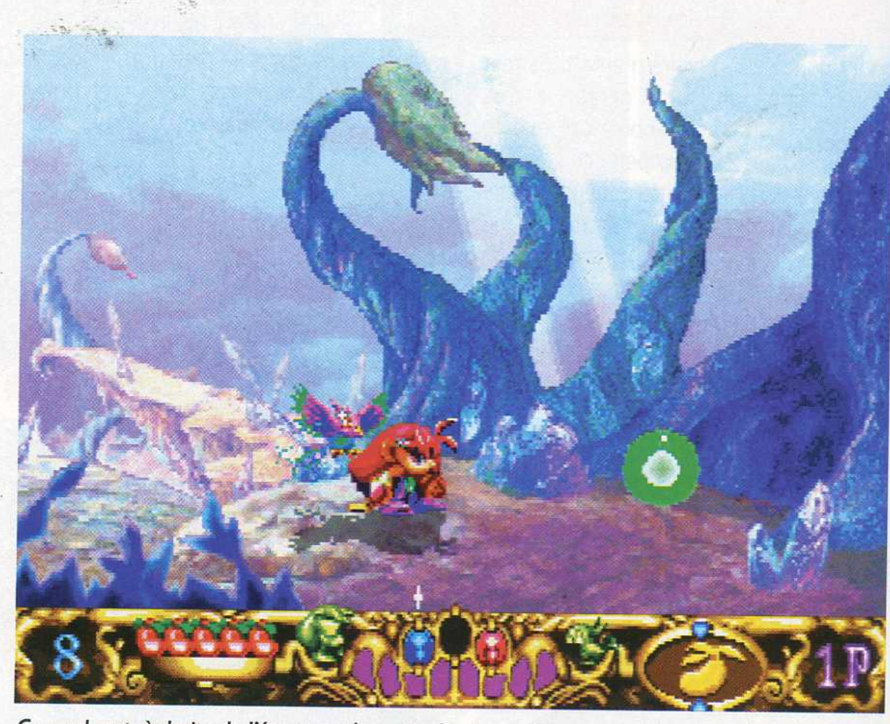
CRÉATIVITÉ	★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★
SON	★★
POTENTIEL	★

C'est bien connu, les jeux à la Tetris et co. ne sont pas les plus avancés technologiquement. En revanche, pour ce qui est du fun et de l'intérêt, ils sont indétrônables. L'idée et le principe de Puzzle Bobble font mouche. Indispensable pour vivre des soirées hystériques et en faire voir de toutes les couleurs à vos adversaires.

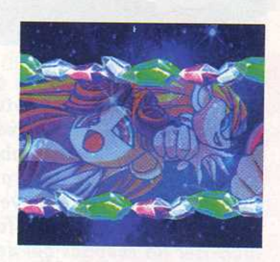
Astal

SATURN

Si vous êtes parmi les heureux possesseurs de la Saturn alors vous n'avez aucune excuse ! Astal est un soft qui doit faire partie de votre collection de jeux rien que pour sa beauté indiscutable et indiscutée ! Un véritable régal, que l'on n'est pas prêt d'oublier.



Ce rond vert, à droite de l'écran, est la sortie du niveau. Lorsque vous le voyez, c'est le gros soulagement. Mais attention à ne pas vous précipiter : vous risquez de tout reprendre du début.







Comme il n'est pas possible de parler d'un jeu de plate-forme ou d'aventure sans parler de son histoire, voici les quelques petites informations à retenir si vous voulez vraiment être dans la peau du personnage. Vous êtes un jeune homme beau, fort et courageux, répondant au doux nom de Astal. Bien entendu votre bien-aimée Léda a été enlevée et emprisonnée dans un diamant. Vous partez donc la délivrer, accompagné de votre ami oiseau, défiant les pires ennemis et combattant les monstres les plus redoutables. Évidemment, tout cela n'a rien de très original jusqu'à présent, mais il faut tout de même avouer que c'est beau non ?

Petit mais costaud

Maintenant que vous connaissez le but de notre cher ami Astal, voici les différents moyens qu'il utilise pour parvenir à ses fins. Tout d'abord, il faut savoir que ses bras sont presque aussi gros et musclés que tout le reste de son corps ! Il est donc capable de soulever et transporter des objets dix fois plus lourds et imposants que lui, mais il peut également faire trembler le sol rien qu'en le frappant de ses deux poings. Vous pensez peut-être que cela est inutile, et bien non ! Cette



Ce tourbillon déchaîné est en fait un boss très en colère. Astal ayant été fait prisonnier par le monstre, son ami l'oiseau doit se battre pour lui à coup de bec. Faites attention à ne pas y laisser des plumes !

« arme » est redoutable car elle permet de déstabiliser l'adversaire ou carrément de l'immobiliser, pour ensuite mieux l'attraper et lui faire effectuer un vol plané. La seconde méthode, qu'il est le seul à pouvoir utiliser, est

En appuyant sur la flèche multidirectionnelle du paddle vers le haut, il gonfle son torse et son ventre à fond.

celle du souffle. Je vous explique. Bien que le petit Astal soit vraiment tout petit, à la limite du nanisme, il possède une cage thoracique dotée de deux poumons considérablement développés. En appuyant sur la flèche multidirectionnelle du paddle vers le haut, il gonfle son torse et son ventre à fond. En appuyant ensuite sur le bouton B, il relâche tout et envoie sur ses ennemis une rafale de vent, plus proche du cyclone que du Karcher ! Bien pratique pour anéantir les méchants sans même s'en approcher !

Un oiseau sur le dos

Sachez tout de même que pour cela, il vous reste une seconde solution dans laquelle l'oiseau, que vous trouvez dans le premier niveau et qui vous accompagne tout au long de l'aventure, joue un rôle prépondérant. En effet, il est votre plus fidèle ami, il vous suit quoi qu'il arrive, toujours prêt à intervenir en cas de besoin. Mais pour qu'il puisse agir, il faut que vous vous battiez contre les méchants. C'est-à-dire que lorsque vous tuez des ennemis, vous gagnez l'énergie qui vous permet de faire agir l'oiseau. Celui-ci est capable de faire deux choses très importantes. Il peut attaquer tous les ennemis se trouvant à l'écran, pour vous défendre, mais il peut également (toujours selon vos ordres) partir vous chercher de la nourriture en cas de grave danger. Quelquefois il vous ramène un fruit rouge (un point de vie de plus), ou bien un fruit vert (le plein de la jauge), et plus rarement une vie complète. Sachez que parfois (cela lui arrive aussi) il revient bredouille et là, vous devez vous débrouiller seul. Un oiseau qui est donc bien sympathique, car il est aussi peu encombrant qu'efficace.

Mais venons-en au jeu. Tout d'abord il est impossible de ne pas parler des décors tellement ils sont fantastiquement beaux. Vous vous promenez tantôt en forêt, tantôt en mer, tantôt en montagne et même dans une zone volcanique. Le ciel est toujours magnifique, les objets et ➤

PAS DE PITIÉ POUR LES BOSS !



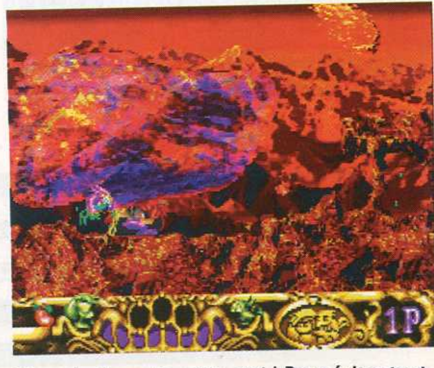
Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, les boss sont là pour vous en faire voir de toutes les couleurs et vous en mettre plein la vue ! Normal, ils sont d'une telle beauté qu'on se surprend même à verser une petite larme lorsqu'ils disparaissent. Vous aurez à faire face à l'œil volant, l'oiseau de feu, la plante carnivore, etc. Tous ces ennemis bizarroïdes adoptent tous des techniques d'attaque différentes. À vous de trouver le meilleur moyen pour vous en débarrasser, en ayant tout de même le temps de profiter de leur agréable (sic !) présence...



À votre avis, qu'arrive-t-il à nos deux compères ? Et bien ils viennent de voir le premier boss qu'ils vont devoir affronter et ils n'ont pas l'air très rassuré !



Face à cette espèce de coccinelle géante, Astal doit souffler de toutes ses forces pour la déstabiliser le plus possible. Mais il peut également sauter et frapper de ses deux poings, ce qui est tout aussi efficace !



Voyez la force de notre ami ! Pour éviter tout ce qui lui arrive en pleine tête, il doit porter sur ses épaules un énorme rocher. Impressionnant tout de même !

« ASTAL A VISTA BABY ! »

Astal est petit, très petit ! Pourtant il fait partie de ces personnages qu'il ne faut pas embêter, car non seulement il s'énerve très rapidement, mais en plus de cela il est franchement balaise ! Capable de tout et n'importe quoi pour sa belle, il est doté d'un grand courage qui lui permet d'affronter les ennemis les plus redoutables. Voici en quelques photos ce dont il est capable : attraper les ennemis et les faire voltiger, frapper du poing pour faire trembler le sol, gonfler son ventre pour mieux souffler, se baisser, sauter, etc.







personnages toujours soignés, alors que demander de plus ? Une bonne réalisation ? Et bien sachez que vous serez plus que servi. L'animation des sprites est d'une fluidité irréprochable et les musiques sont exceptionnelles. Quant à la maniabilité et la jouabilité, elles sont parfaites une fois les commandes bien maîtrisées.

Des bébêtes et des diams

Vous en voulez encore ? Ce jeu offre non seulement de l'action mais également quelques surprises. En effet, vous allez affronter des créatures telles que vous n'en avez jamais vu. Des monstres volants en forme d'œil, des bêtes squelettiques qui veulent capturer votre ami oiseau, des diamants renfermant des monstres, etc. Sans parler des boss qui sont tout simplement somptueux, comme la plante carnivore gigantesque, l'oiseau de feu, la bête féroce mi-lion, mi-bélier, etc. Pour chacun d'eux, il faudra utiliser une tactique différente et être surtout très vigilant car bien souvent ils s'énervent vite ! Leur vie est représentée par un diamant qui, au fur et à mesure change de couleur et devient de

L'animation des sprites est d'une fluidité irréprochable et les musiques sont exceptionnelles.



Coincé entre les pattes d'un mille-pattes grandissime, Astal doit essayer de suivre le mouvement sans jamais casser son rythme sinon il se fait écraser. Ne soyez pas pressé et ne vous énervez pas. Tout vient à point à qui sait attendre...

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Distributeur	Sega
Support	Saturn
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 550 F. Disponible en import

Lorsque l'oiseau part vous chercher de quoi vous ravitailler, il revient parfois avec une vie entre les pattes. Si le chien est le meilleur ami de l'homme qui est celui de l'Astal ?

plus en plus petit. Lorsqu'ils sont sur le point de mourir, le diamant devient rouge vif et minuscule. Il ne vous reste plus qu'à frapper une fois, et le vilain boss devient alors un vieux souvenir. Outre le fait qu'ils ne sont pas excessivement coriaces, vous possédez des continues infinis, ce qui vous facilite franchement la tâche ! Mais occultez ces faits et dites-vous plutôt que finalement le plus fort c'est vous et que quoi qu'il arrive vous êtes le maître absolu !

Un plate-forme héroic

Astal n'est jamais répétitif, tellement l'intérêt y est présent. Ce jeu figure donc, selon moi, parmi les meilleurs jeux de la Saturn jusqu'à présent. Si vous êtes un fanatique d'Héroic Fantasy, ou que plus simplement vous aimez les beaux et bons jeux de plate-forme, alors vous n'y échapperez pas. Astal s'installera chez vous avant même que vous ne puissiez réagir. Collé à votre petit écran, vous ne lâcherez plus le paddle !

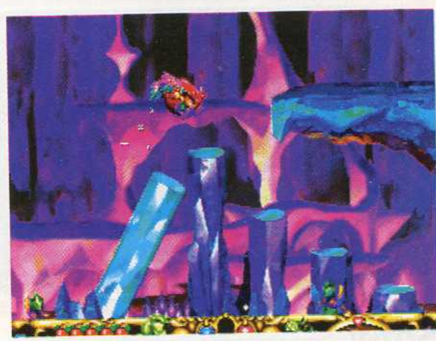
Sylvie Sotgiu

RIEN QUE POUR CES BEAUX JEUX !



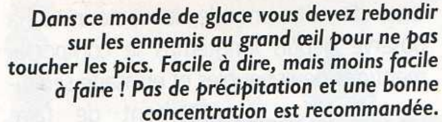








Impossible de parler de ce jeu sans vous montrer à quel point tout y est magnifique. Par exemple lorsque notre ami Astal se promène pendant que la nuit tombe ou que le soleil se lève, on a vraiment l'impression d'y être, tellement les décors sont hyperréalistes et extrêmement soignés. Chaque niveau est différent, mais aucun n'a été bâclé comme on a pu le constater sur d'autres soft. Ici, tout est parfait, jugez-en plutôt par les photos !





Dans ce monde de glace vous devez rebondir sur les ennemis au grand œil pour ne pas toucher les pics. Facile à dire, mais moins facile à faire ! Pas de précipitation et une bonne concentration est recommandée.

Astal

Saturn

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★

Étonnant, stupéfiant, magnifique ! Voici les premiers adjectifs qui me viennent à l'esprit pour décrire un tel jeu. Non seulement Astal est beau, mais en plus il apporte une véritable évasion, un fantastique voyage dans l'imaginaire et le rêve. Et malheureusement, peu nombreux sont les jeux qui, aujourd'hui, nous font un tel effet !

Jumping Flash

PlayStation

La mignardise japonaise est encore à l'honneur avec Jumping Flash. Des traits enfantins, des couleurs vives et une ambiance bon enfant, tels sont les éléments qui compose la dernière merveille de chez Sony.

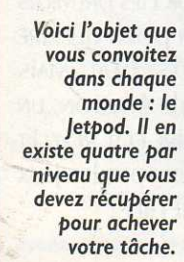


Chaque niveau propose un bonus stage (sous la forme d'un anneau). Vous devez, à l'intérieur de celui-ci, détruire tous les ballons dans un temps imparti.





Dans un univers parallèle, vivent deux types d'individus. D'un côté les Mumus, sorte de méduse affichant en permanence un air abattu et de l'autre les Robbits, une race de lapins accrocs à la carotte parce qu'elle leur donne des capacités physiques extraordinaires. Ces deux peuples ont toujours vécu séparés, tolérant à peine la vue de la race opposée. La guerre froide s'éternisa, mais demeura non violente. Issue de notre monde, le docteur Aloha observe depuis longtemps le comportement des deux peuples et envisage sérieusement de faire main basse sur cet univers. Il prend le commandement des Mumus (plus disciplinés) en leur promettant l'anéantissement des Robbits. Le docteur Aloha construit six Kura Gera-G, d'immenses méduses destinées à prélever sur six planètes des bouts de terrains. Trois terrains par planète exactement. Sur ces portions planétaire sont greffés des Jetpods (quatre par portion) permettant aux Kura-trucs de voler !





Voici l'objet que vous convoitez dans chaque monde : le Jetpod. Il en existe quatre par niveau que vous devez récupérer pour achever votre tâche.

Le lapin d'acier

Ainsi le docteur Aloha compte déstabiliser les Robbits en leurs ravissant, petit à petit, des morceaux de leur univers. Mais c'est sans compter sur l'Universal City Hall, un organisme de défense universel qui vous convie à prendre les choses en main. À bord du Kumagoro, un robot-lapin de guerre (!), vous êtes envoyé à l'assaut de chaque Kura Gera-G dans le but de prélever sur chaque portion de monde les quatre Jetpods et d'envoyer ainsi, dériver dans l'espace l'immonde méduse, privée de son système gravitationnel. Bien vu…

Le jeu vous place dans la peau, ou plutôt dans la carcasse du Kumagoro. Bénéficiant d'une vue subjective (directement via les yeux du lapin d'acier), vous évoluez sur les morceaux de planète comme dans un mini-monde. Pour parler performance, votre machine est capable de réaliser des

SYNOPSIS



Doc Aloha veut conquérir le monde. Quel vilain ne le voudrait pas ? Pour ce faire, il capture en différents points de l'univers des petits mondes. Il s'agit en fait de petit morceaux de planète que ses Kura Gera ont récupéré pour lui. Vous êtes chargé par le gouvernement planétaire de calmer Aloha à bord de votre lapin métallique.

Les bonds sont très rapides et l'éloignement du sol est franchement fluide, accentuant le réalisme du saut.

sauts fantastiques (avec un peu de pratique). Concrètement, si vous appuyez une première fois sur votre bouton de saut, vous réalisez un bond honorable. Si à l'apogée de ce saut, vous appuyez à nouveau sur le bouton « saut », vous donnez une impulsion supplémentaire à votre lapin. Ce dernier s'envole encore plus haut, et votre vision devient plongeante (afin de repérer votre zone d'atterrissage).

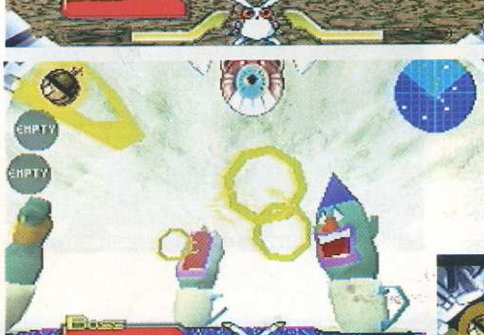
Bubka pulvérisé !

Ce n'est pas terminé, au paroxysme de cette impulsion, vous pouvez encore appuyer sur le bouton saut et atteindre des sommets extrêmement élevés. Les impressions en contre-plongée sont très réaliste, au point que l'on se sent vraiment à 100 mètres d'altitude, prêt à fondre sur un ennemi ou sur une plate-forme surélevée. Les bonds sont très rapides et l'éloignement du sol est franchement fluide, accentuant le réalisme du saut. Cette capacité à bondir d'un endroit à un autre est ➤

LA DERNIÈRE BARRIÈRE



Les six mondes possèdent tous un gardien. Ces derniers peuvent prendre la forme de « métacréature » (dragon, scorpion géant), ou encore de gigantesque robots. Pour vous en sortir, étudiez bien la forme de leurs attaques, ainsi que les données géographiques.









LES SIX MONDES

Les six mondes que vous propose le jeu sont magnifiques ! Variés et possédant chacun une particularité, voire même une personnalité, ces mondes entraînent votre lapin dans des aventures fabuleuses. Chaque monde est divisé en trois partie légèrement distinctes. Au programme : une balade souterraine, l'égypte ancienne, le grand nord et bien d'autres surprises !









Le laser ne vous sert que dans les cas critiques : un ennemi qui vous bouche le chemin, un lance missile gênant, etc.

➤ primordiale, dans les trois-quarts des cas. Les mini mondes dans lesquels vous évoluez sont des espaces ouverts, tridimensionnel, où vous pouvez errer à loisir. Vous êtes assez souvent amené à vous balader d'une corniche à une autre, afin d'atteindre un Jetpod, un bonus ou tout simplement la sortie. Votre lapin dispose aussi d'une arme de poing pathétique, mais néanmoins utile : un fusil laser pouvant tirer en rafale. Le but du jeu n'est pas de détruire tout ce qui bouge à l'écran, mais bien de récupérer les Jetpods. Le laser ne vous sert que dans les cas critiques : un ennemi qui vous bouche le chemin, un lance missile gênant, etc. Vous pouvez également stocker jusqu'à trois armes lourdes. Il en existe quatre différentes : la super-bombe, le fumigène, le rayon laser et le lance missile. Des bonus sont disséminés dans les niveaux pour vous rendre la tâche un peu plus réalisable. Des vies supplémentaires, des points, de l'énergie, du temps supplémentaire... Votre objectif consiste à récupérer sur chaque mini-monde les quatre Jetpods qui constituent le système de propulsion des Kura Gera-G.



Objectif Jetpods

Ces Jetpods sont disséminés dans le monde et sont, souvent dans des endroits complètement délirants, à la limite du « hors d'atteinte ». Il vous faudra faire preuve de beaucoup de stratégie pour arriver à vos fins et utiliser toutes les données

Dans le monde ancien, en pleine Égypte, vous trouvez une réplique flottante de Stonehenge, le fameux monument anglais.

Editeur	Sony
Développeur	Sony
Distributeur	Import
Support	PlayStation
Genre	Plate-forme 3D
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 550 F. Disponible en import

C'est la première fois qu'est réalisé un jeu de plate-forme, action, stratégie, géré en 3D, texture mappée.

géographiques. Les 18 niveaux sont tous magnifiques et possèdent une personnalité propre. On pourrait presque croire à des parc à thèmes, tellement l'ambiance est décontractée et les graphismes enchanteurs. On trouve, par exemple, un monde égyptien (avec Sphinx, pyramides…), un monde de glace impressionnant de beauté, deux niveaux à la Doom, etc.

Une tasse monstrueuse

Quand à l'environnement sonore, il est tout simplement renversant ! Les musiques sont toujours en harmonie avec le paysage. Quant aux bruitages, ils sont amusants, originaux et typiquement dans l'esprit des mangas japonais (sic !). Pour en revenir aux niveau à proprement dit, vous êtes, bien entendu, conçu pour combattre d'énormes monstres à la fin de chaque monde. Il existe donc six gardiens, plus redoutables les uns que les autres : un dragon, un scorpion un robot polymorphe, un service à thé particulièrement hostile, etc. Pour en venir à bout, vous devez utiliser le terrain et surtout bien maîtriser votre engin (au niveau des sauts). Une fois votre mission terminée, vous vous envolez vers le monde suivant, accompagné d'une scène cinématique particulièrement réussie. On note une grande originalité dans le concept de Jumping Flash. C'est la première fois qu'est réalisé un jeu de plate-forme, action, stratégie, géré en 3D, texture mappée. De plus, le joueur peut allégrement se déplacer dans un espace ouvert sur plusieurs plans (horizontaux, verticaux). De plus, il est parfaitement conçu, offrant au joueur de véritables sensations, une ambiance prenante et un régal pour les yeux et les oreilles. En définitive, Jumping Flash est destiné à plaire à un large public, étant donné qu'il réunit plusieurs types de jeu. On peut aussi ajouter qu'il dispose d'une réalisation sans faille et qu'il serait bien dommage que vous ne sautiez pas sur l'occasion d'acquérir un jeu aussi génial. À bon entendeur…

David Msika

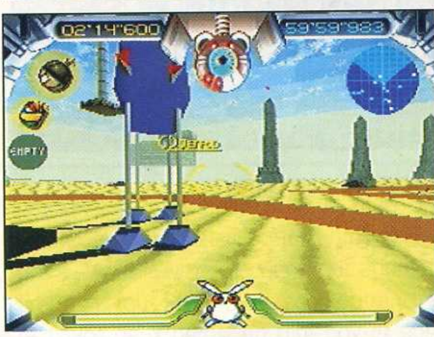
LES ÂMES DAMNÉES

Ces animaux ont voués leurs vies au service du docteur Aloha et entendent bien faire obstacle à vos ambitions. Chaque monde en recèle de nouveaux. Les plus gênants sont les nuisances aériennes qui ne sont pas évidente à toucher, et moins encore à détruire. Quand aux autres, une bonne rafale de lasers peut en venir à bout. Vous pouvez également leur rebondir dessus pour leur faire des dommages.











Grâce à votre grand saut, vous avez une vue unique sur cet escalier en colimaçon. Le monde de glace est une véritable merveille.

Jumping Flash

PlayStation

VERDICT

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★



Au premier abord, ce jeu ne me disait rien qui vaille. Maintenant, je le trouve fantastique, affolant, superbe. Le concept du jeu de plate-forme en 3D, géré de cette manière, a quelque chose de génial ! D'une fluidité stupéfiante, les impressions en l'air sont renversantes et réalistes (dans la mesure du possible). À se procurer de toute urgence !

Gunners Heaven

PlayStation

Gunners Heaven, que vous avez certainement attendu avec une impatience non dissimulée, pointe enfin le bout de son nez sur PlayStation. Ô joie, il semble aussi génial que les célèbres Probotector et Gunstar Heroes...



De monstrueuses bêtes comme les mille-pattes géants surgissent du fleuve pour vous surprendre.

Comme dit la formule, il faut laisser le temps au temps pour que les choses se décantent et que la guerre Saturn versus PlayStation s'engage réellement ! Six mois après leur apparition, on en sait déjà un peu plus, le brouillard se dissipe doucement. La console de Sony, c'est un fait, propose plus de bons softs que sa rivale segaienne. Toh Shin Den, Ridge Racer ou Tekken penchent effectivement très lourd dans la balance. On peut même dire qu'ils ont joué un rôle prépondérant dans cette bataille sans merci…



Avis à tous les amateurs, fous de jeux d'action et autres gens qui ne savent pas encore s'ils doivent acheter une PlayStation : Gunners Heaven de Media Vision tient la comparaison avec les meilleurs shoot'em all genre Probotector ou Gunstar Heroes où un petit bonhomme blaste des milliers de méchants avec diverses armes. Arrêtez l'apéro et laissez-moi vous en parler vite fait, bien fait. Peut-être qu'ensuite, vous y verrez un peu clair dans cette fichue compétition version 32 bits !

Le concept des shoot 'em all, avec Gunners Heaven, ne change pas vraiment. Comme dans Gunstar Heroes, vous tuez des

DES ENGINS DÉMONIAQUES

Pros du paddle, avant d'atteindre l'Éden promis, je vous conseille d'expérimenter vos armes. Pourquoi ? Parce que des gros bras version super costauds vous assiègent sans cesse ! Le meilleur moyen pour les anéantir proprement et ne pas se péter un doigt consiste à utiliser l'arme à tête chercheuse (celle de couleur bleue qui se dirige automatiquement sur eux). Avec une bonne dose de feu, ils détalent tous en peu de temps. Normal, c'est chaud et ça brûle ! Le laser, quant à lui, rebondit contre les murs et se transforme en une énergie dévastatrice. Et selon les personnages, les armes changent ce qui est bien appréciable.









Au second stage, ce ne sont pas dix soldats qui vous assaillent mais plusieurs centaines, voire même des milliers !

milliards de zozios : grosses brutes, monstres horribles et très méchants, machines effrayantes de toutes sortes. Avec vos engins de mort (laser et missiles, entre autres), vous incisez le mal tel un chirurgien... Le vieil adage se vérifie donc : de bonnes armes employées contre d'horribles criminels, ça fait toujours boum ! Pas de pérégrinations inutiles, pas de recherches particulières, les ennemis viennent toujours à vous. Comme un puissant aimant, vous les attirez continuellement. En ce qui les concerne, pas grand-chose à dire : ils sont programmés pour vous tuer ! Au début, vous trouvez le jeu facilo-bonardo. Mais les difficultés vont crescendo.

Un garçon et une fille

Au second stage, ce ne sont pas dix soldats qui vous assaillent mais plusieurs centaines, voire même des milliers ! Autant vous le dire tout de suite : Gunners Heaven n'est pas un jeu pour petits joueurs mais un condensé de violence pour « gros bourrins », vous savez, ces gens qui adorent tirer dans tous les sens de façon outrancière ! Vos deux héros, un p'tit boy et une p'tite girl (Axel Sonics et Ruka Hetfield), se sont engagés dans cette lutte pour combattre un vil personnage qui s'imagine contrôler la planète par la force. Même s'ils ont un peu de flan dans les mollets, la ➤

Les gros tanks sont obligés d'employer l'armement lourd pour se défaire de vous. Et croyez-moi, ils ne font pas dans la dentelle !





Vous vous baladez en patins à roulettes dans la mine. Parfois, des wagonnets remplis d'ennemis apparaissent en envoyant gentiment leurs missiles...



Le laser bleu est, je l'ai déjà dit maintes fois, la meilleure arme contre les robots géants et autres agresseurs mystiques.

VOTRE HÉROS EST FRIAND DE BOSS





Je ne suis pas le seul à l'affirmer mais comme toute vérité est bonne à dire, je le répète encore une fois : dans Gunners Heaven, vous rencontrez des boss et des monstres horribles ! Animations d'enfer, effets spéciaux en tous genres et musiques métalliques accompagnent tous vos face à face. Nul ne saurait être assez laudatif pour qualifier l'incroyable travail de Media Vision. Une chose qu'il convient de signaler : à côté de la barre d'énergie du boss se trouve un compteur de vie. À mesure que vous frappez de toutes vos forces, il décroît rapidement. Un peu comme dans Gunstar Heroes sur Mega Drive si j'ai bonne mémoire... Ah ce David, une véritable bible des jeux vidéo !





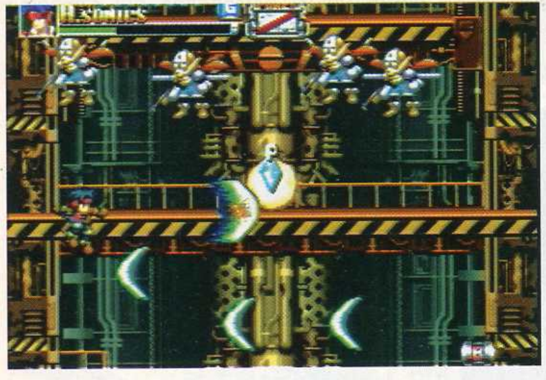




➤ mort ne les effraie pas. Ils sont rompus aux meilleures techniques de combat, savent s'accrocher aux murs de la même manière qu'une araignée, réalisent des galipettes dans tous les sens... Comme quoi, deux petits minus de (presque) rien de tout luttant contre les forces du mal, c'est désormais possible !

Question graphismes, rien à dire : c'est de la bonne, de la sonyenne ! Dans chaque décor - forêt, entrepôt, grotte, etc. - les couleur fusent de partout. On est bien loin des dégradés d'antan, des trames grossières de nos bonnes vieilles consoles 16 bits. Oui, nous sommes bien sur PlayStation ! Pour ce qui est de l'animation, Gunners Heaven s'en sort également pas mal. Pas de ralentissement (sauf quand l'écran se remplit de sprites), les différentes stars se déplacent avec une grâce parfaite.

Toujours à propos de la réalisation, sachez que les mélodies sont tout bonnement métalliques ! Airs de rock mutants, musiques extraterrestres... Enfin des musiciens qui comprennent que les zikes sont la condition sine qua non pour qu'un jeu



Accrochez-vous aux murs avec un grappin ou escaladez une paroi avec vos petites mains musclées lorsque plusieurs machines volantes s'amusent à vous canarder. Vous vous retrouvez ainsi à leur hauteur !

On est bien loin des dégradés d'antan, des trames grossières de nos bonnes vieilles consoles 16 bits.

Editeur	Media Vision
Développeur	Media Vision
Distributeur	Import
Support	PlayStation
Genre	Shoot'em all
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	Environ 600 F. Disponible

d'action détonne ! Certains bruitages, par contre, se révèlent assez ratés. Nos acteurs principaux se contentent d'éructer un simple « aie » ou « huh » bizarre lorsqu'ils encaissent un vilain coup. Néanmoins, en ce qui concerne les détonations, ronrons et autres sons, c'est du tout bon ! Lorsque votre arme projette sa semence de mort, ça crépite de joie. Quand un robot explose, on entend un superbe « cra-cra-boum » ! Gunners Heaven est-il pour autant un bon jeu ? Oui… et non.

Le shoot mystique

Les dizaines de boss (pas vraiment résistants, soit dit en passant), quelques bonnes idées (compteur de vie des boss, cf. encadré) et de multiples effets spéciaux ne suffisent pas à me faire oublier qu'il est impossible de jouer à deux simultanément ! Une question s'impose d'elle-même : faut-il se procurer ce beau soft que les médias japonais ont encensé des semaines durant ? Pour ma part, c'est yes ! Voyez-vous, cela fait longtemps que j'attends un shoot'em all sur PlayStation (ndlr : qui est sortie il y a déjà sept mois), si longtemps d'ailleurs, que je me suis rongé les ongles y compris ceux des pieds ! En l'essayant seulement quelques secondes, j'ai compris que la 32 bits de Sony est en mesure de nous offrir des jeux servis par un « esprit 16 bits », c'est-à-dire des tops tout à fait normaux, où la 3D, à laquelle nous avons droit depuis des mois et des mois, n'est pas du tout la bienvenue. Pour une fois, deux jeunes héros, plusieurs dizaines de machines futuristes, de superbes décors, quelques mouzikes métalliques et des armes mystiques suffisent amplement pour nous emmener au paradis. Pourquoi faire compliqué lorsqu'on peut faire simple, je vous le demande ?

David Taborda

POURQUOI GUNNERS HEAVEN ?

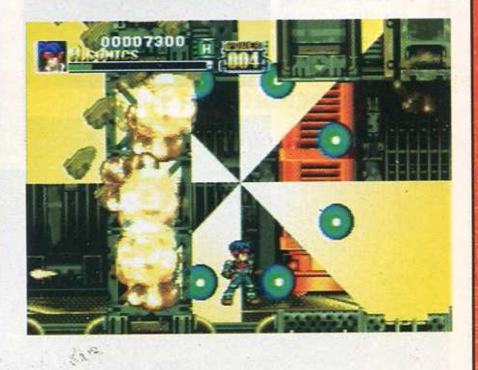
Pour quelles raisons Media Vision a-t-elle baptisé Gunners Heaven, son premier jeu PlayStation ? Parce que les deux héros, Axel et Ruka, se servent de leurs armes comme de vrais pistoleros. Constamment, elles crépitent de joie et font le malheur de leur ennemis. Bref, Axel et Ruka sont des canonniers du ciel, des… Gunners Heaven !

FX VRAIMENT SPÉCIAUX !

Les effets spéciaux sont très présents au cours de votre aventure. Transparence, zoom, déformation… À croire qu'ils se sont donnés le mot pour tous être au rendez-vous ! Les programmeurs de Media Vision ont exploité les capacités techniques de la PlayStation comme il se doit. Un exemple à suivre !







LES HÉROS ET LES MÉCHANTS !





À gauche, les héros, Axel et Ruka. À droite, les méchants. Qui sont-ils, que veulent-ils ? Pour trouver la réponse, finissez Gunners Heaven. Tout simplement !

Gunners Heaven

PlayStation

VERDICT



CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★

Gunners Heaven est aussi bonifiant qu'un grand ménage de printemps ! Vous êtes sans cesse pris dans le feu de l'action. C'est du vrai, du pur shoot'em all. Une seule et grande ombre au tableau que je n'ai pas le courage de vous cacher : il n'y pas de mode deux joueurs. Dommage, ô combien dommage !

Chaotix

MEGA DRIVE 32X

La « suite » de Sonic peut paraître étrange puisque ce dernier n'en fait pas partie. En revanche, tous les protagonistes de l'univers du hérisson le plus rapide du monde sont là. Et ce sont, une fois de plus, les férus de cette saga qui vont être contents...



En début de niveau, vous aurez un aperçu des stages parmi lesquels vous risquez d'échouer.





Vous adorez Sonic et son univers ? Vous comptez parmi les possesseurs de la 32X, accessoire aujourd'hui indispensable de la Mega Drive ? Alors vous allez tomber à la renverse en découvrant le cocktail détonnant qui réunit ces deux éléments. Chaotix est, en effet, le parfait mélange entre le périphérique et le monde « soniquien » que plus personne n'est en droit de ne pas connaître ! Voilà qui illustre bien la politique de Sega en matière de jeu. En effet, une politique qui pourrait être résumée en : « on a trouvé le filon, on l'exploitera jusqu'au bout ». C'est vrai quoi, tous les ans on a droit à une nouvelle version de Sonic ! Heureusement que pour chaque nouvelle mouture, Sega nous gratifie d'un minimum d'innovations. Alors commençons par faire un peu le tour de cette mine d'or qu'est le hérisson bleu supersonique.

Une saga à Mach 2

Tout commence en 1991 avec le premier volet de la saga sobrement appelé « Sonic ». Avec ce soft qui se situe parmi les plus rapides, Sega frappe fort, très fort même, puisque c'est une véritable ruée et dès lors, avoir une Mega Drive et ne pas posséder LE jeu est pratiquement considéré comme une honte. La voie est alors ouverte et l'échidné devient la mascotte et le fer de lance commercial du géant japonais de l'industrie du jeu vidéo. Fin 92, c'est l'arrivée de « Sonic 2 » avec comme grande nouveauté la possibilité d'y jouer à deux et de se faire des courses endiablées dans de longs et sinueux couloirs genre Center Parks. Pour ce qui est du troisième épisode des aventures de la mascotte de Sega, elle





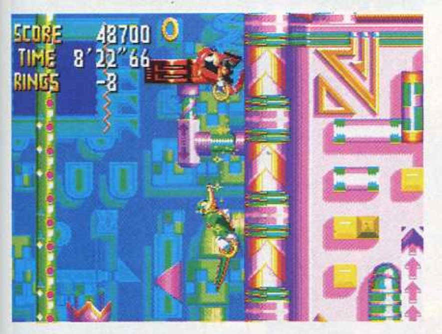
Voilà un boss dont la face me rappelle vaguement quelque chose : comment c'est déjà, Robik, euh, Robeatnik ou Robethnic..?

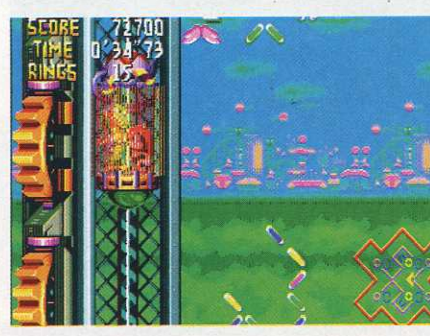
Y'A DE BELLES BALADES À FAIRE DANS L'COIN...













Le monde surchargé de Chaotix regorge de passages plus ou moins secrets qui, parfois, ne sont accessibles que par des engins que vous trouverez sur votre route. Alors quoi de mieux que visiter les lieux à bord d'une soucoupe, en empruntant un vaisseau bizarroïde ou en prenant l'ascenseur. Et bien pour les sportifs, il vous reste la marche (ou plutôt la course) à pied ou encore le fluide qui vous relie à votre partenaire mais dans ces cas là, il vous faudra faire preuve d'une grande dextérité au paddle ainsi que d'une grande patience.

BELLE BÊTE

En Europe, généralement, les hérissons mesurent entre 20 et 30 centimètres mais certains spécimens bien nourris ont atteints jusqu'à 1,9 kg. C'est d'ailleurs le plus gros mammifère insectivore qu'on ait eu chez nous. Même le Gymnure, le hérisson que l'on trouve en Birmanie, en Thaïlande, en Malaisie, à Sumatra et à Bornéo, ne rivalise pas avec lui. Pourtant il mesure généralement entre 25 et 45 centimètres pour un poids d'environs 1,5 kilo. Imaginez un peu si on trouvait ces bestioles roulées en boule sur nos autoroutes...

fait son apparition toujours sur Mega Drive à la fin de l'année 93. Son nom : Sonic Spinball et c'est pour le coup que Sega innove puisque ce jeu n'est ni plus ni moins

Pour la première fois, on a droit à Sonic aux commandes d'un authentique petit bolide style Mario Kart.

qu'un flipper qui a rendu plus d'un de ses utilisateurs totalement hystérique. Un an plus tard et sur la même machine, déboule « Sonic 3 » qui ressemble plus à un flop qu'à autre chose. Pour en finir avec le support Mega Drive, c'est « Sonic et Knuckles » qui sort à la fin de 1994. Après avoir décliné son héros de toutes les façons possibles sur 16 bits, Sega décide alors d'adapter sa mascotte sur portable. Pour la première fois, on a droit à Sonic aux commandes d'un authentique petit bolide style Mario Kart. Avec « Sonic drift » (puisque c'est de ce jeu qu'il s'agit...) sorti vers mars de cette année sur Game Gear (puisque c'est de cette console qu'il s'agit...), Maître Sega vous propose un petit bijou qui met en scène les personnages les plus connus de la saga (Sonic, Tails, Knuckles, etc.) pour des courses acharnées et proprement hallucinantes. Et histoire de ne pas perdre de temps et de ne pas être en reste, voilà qu'en ce frileux printemps 1995, débarque ce Chaotix, et sur 32X s'il vous plaît ! Alors voyons maintenant ce qu'il en est de ce soft car avec une telle exploitation du filon, on est en droit de se demander si le résultat ne va pas ressembler à une redite des précédents jeux.

Tout d'abord, il faut savoir que Sonic himself est le grand absent de Chaotix mais l'univers reste bel et bien toujours le même.



Le choix est simple : soit vous continuez soit vous déguerpissez. Nos deux amis ont l'air de sacrément se prendre la tête pour se décider.

Il n'y a donc pas de quoi être déçu car les personnages de ce soft n'ont rien à envier en matière de vitesse au hérisson le plus speed de la Terre. Que les fans se rassurent, car à défaut de Sonic, ils retrouveront des personnages qu'ils connaissent bien. Vous aurez le choix entre Knuckles le jumeau de Sonic (version rose), Espio le caméléon, Charmy Bee et quelques autres robots ou créatures bizarres... Ce qu'il faut savoir, c'est que chacune de ces petites et sympathiques créatures ont des aptitudes propres. Prenez Knuckles par exemple : ce dernier a la capacité, comme au bon vieux temps, de planer dans les airs après avoir effectué un saut. Il est également capable de grimper aux murs. Et il en va de même pour tous les autres personnages de Chaotix. Si Charmy l'abeille peut voler, il ne vous reste plus qu'à imaginer les possibilités qu'offrent Vector le crocodile au look branché, Espio ou encore Mighty le tatou.

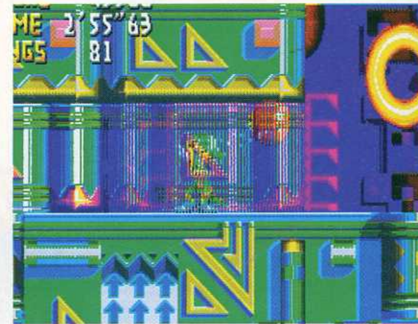
Ce qu'il faut savoir, c'est que chacune de ces petites et sympathiques créatures ont des aptitudes propres.

Deux sprites sinon rien !

Sachez en outre que, même si le jeu offre les 2 modes, un joueur et deux joueurs, vous aurez toujours deux sprites à l'écran. En effet, quelque soit le personnage qui aura eu vos faveurs, il sera immanquablement accompagné. J'ajouterai même que vous serez littéralement « lié » à lui. Je m'explique : votre compère et vous même êtes en possession d'un anneau. Ils sont liés entre eux par un fluide extensible, un peu comme un élastique, en somme. Ainsi, grâce à cet étrange attirail vous pourrez,

LES NIVEAUX DE BONUS













Comme dans la série des Sonic, Chaotix a lui aussi son lot de niveaux bonus à proposer. Pour y accéder, pas de problème : il vous suffira de sauter dans l'anneau géant que vous trouverez, soit au sein des niveaux (planqué quelque part), soit juste derrière la ligne d'arrivée des stages. Vous aurez donc accès à plusieurs types de niveaux bonus mais dans l'ensemble, ils ressemblent (étrangement, d'ailleurs...) aux fameuses courses dans les longs corridors de Sonic 2. La différence, c'est qu'ici, vous êtes seul dans un couloir et le but est de choper un max d'anneaux, de bonus, sans toutefois vous heurter aux blocs qui vous font sortir du niveau ou à ceux qui vous dévient de votre trajectoire. Mais mieux qu'une longue explication, voyez plutôt...

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Distributeur	Sega
Support	Mega Drive 32X
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un ou deux
Prix et date de sortie	Environ 500 F. Disponible

LES GENS...





La grande nouveauté de ce Chaotix est l'absence du hérisson superstar. Dans un second temps, il y a aussi la possibilité de choisir sa mascotte parmi la galerie de personnages. Vous aurez le choix entre : Espio le caméléon, Charmy Bee la petite abeille, Vector le crocodile, Mighty le tatou ou encore Knuckles. De plus, au cours du jeu, vous trouverez des items vous permettant de doubler la taille du protagoniste, ou encore d'inverser les persos.









Chaotix sur 32X : une pensée désintéressée pour les possesseurs de l'accessoire ou opération commerciale ?

votre partenaire et vous, vous entraider, vous faire grimper les étages ou encore vous faire prendre de la vitesse. En plus, vous trouverez des items sur votre chemin qui augmenterons votre taille ou vous la réduirons. Comme vous vous en doutez, maniabilité, jouabilité et vitesse seront au rendez-vous. De ce côté là, on n'a jamais été déçu par Sonic et ses amis…

Du kitsch coloré

Passons donc aux graphismes qui, eux aussi, nous rappellent vaguement ceux de qui vous savez. Indéniablement, les décors de Chaotix sont encore dans ce même esprit enfantin, très coloré, voire kitsch qui a rendu célèbre le petit hérisson bleu. Pour ce qui est du principe même du jeu, rien de bien nouveau non plus. Peu importe le scénario, cela reste du plate-forme pur et dur et le but est d'empêcher l'infâme docteur Robotnik et ses créatures robotisées de semer le trouble dans le monde calme et harmonieux de nos amis.
En bref, on en vient à se demander ce qui peut bien différencier Chaotix de ses prédécesseurs. Aucun changement notable ne se fait sentir malgré le choix de ce nouveau support. Cependant, il demeure un jeu totalement irréprochable : il est certes archi classique pour qui connaît déjà l'esprit, mais du point de vue de sa réalisation, il n'y a, de toute évidence, rien à redire. Grossièrement nous pourrons résumer tout cela par : c'est du bon, du très bon même, mais rien de franchement neuf à l'horizon…

Marco Veroccai

Chaotix



VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★
GRAPHISMES	★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★



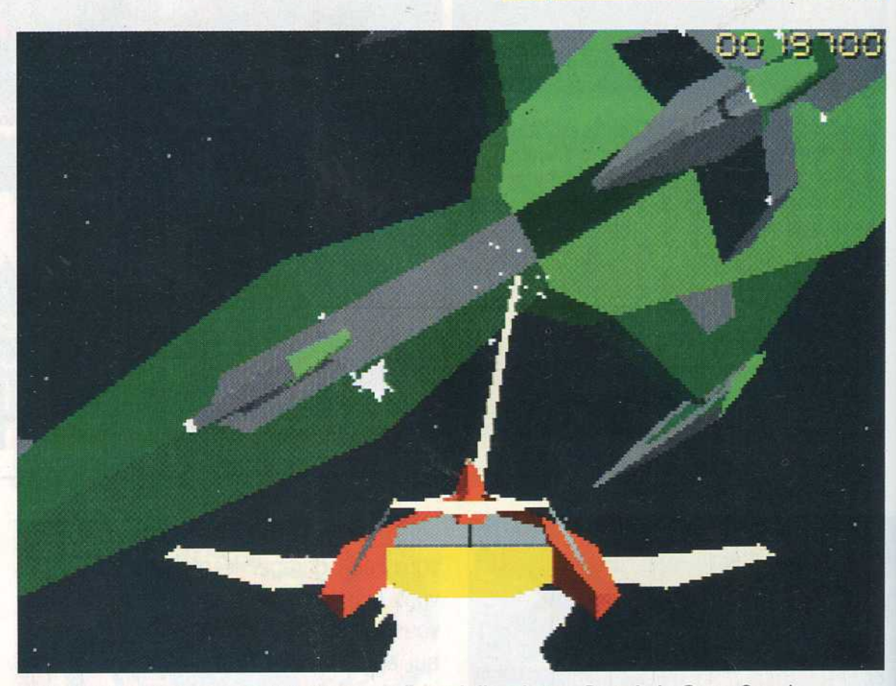


Chaotix est un soft qui devrait ravir les inconditionnels de la plate-forme en général et ceux de Sonic en particulier. En effet, avec sa réalisation irréprochable, Chaotix est un beau cadeau que Sega fait aux possesseurs de la 32X qui n'avaient pas encore leur version de Sonic. Dommage tout de même que ce soft n'apporte pas de réelle innovation dans le genre.

Shadow Squadron

MEGA DRIVE 32X

Pour les amateurs de baston, Super Street Fighter II Turbo est le jeu à posséder. Shadow Squadron sur 32X, une simulation spatiale réalisée par maître Sega, deviendra-t-il la référence des simulophiles ? Une seconde, que j'apporte ma précieuse boule de cristal...



Votre mission explose suite à l'attaque de l'escadrille adverse. Bientôt le Game Over !





Au cours des batailles, il est assez difficile d'éviter les tirs ennemis. À moins que vous n'ayez l'étoffe d'un héros...

Pourquoi Super Street Fighter II Turbo de Capcom est-il le beat'em up le plus vénéré de la planète, pour quelles raisons séduit-il autant les foules depuis plusieurs années ? Parce que sa jouabilité (foultitude de coups normaux et d'attaques spéciales pour chaque combattant) se révèle sans faille. Différents éditeurs, dont SNK, ont vainement essayé de le détrôner avec The king of Fighters'94, Fatal Fury 3 ou World Heroes Perfect. Comme on dit, où il y a bénéfice, il y a forcément concurrence ! En ce qui concerne les simulations spatiales en 3D, c'est la même chose ! Plusieurs compagnies comme Namco, Sega, Nintendo se livrent une guerre sans merci. Elles ont respectivement réalisé Starblade, Star Wars et Starwing (ndlr : beaucoup de stars dimoidoudoudidon !). Trois jeux géniaux qualifiés par le gratin de la presse ludique comme hits du futur...



À deux, c'est mieux

Shadow Squadron de Sega sur 32X semble de la même veine que ces tops. Son scénario est pourtant des plus simples : une escadrille ennemie, inconnue de tous, tente de s'emparer de la Terre et de toutes les planètes environnantes. Son but est de gouverner le plus de galaxies possibles. Seul un as du

La piste d'envol a l'honneur de voir décoller un pilote émérite, connu de toutes et de tous...

pilotage peut espérer vaincre ce danger, cette menace. Vous, le meilleur pilote des forces spatiales terrestres ! La mission vous plaît-elle, vous sentez-vous à la hauteur ? Je suis sûr et certain que la réponse est positive !

Shadow Squadron propose un mode deux joueurs. Content vous êtes parce que vous avez la possibilité de shooter à deux en même temps les flottes adverses ? Moins heureux vous serez lorsque je vous aurai dit toute la vérité ! En fait, cette option permet au premier joueur de contrôler le vaisseau. Le second, quant à lui, se contente de diriger le viseur et de descendre les vaisseaux adverses (comme dans Soulstar de Core Design, sur Mega CD). D'accord, ce n'est pas le pied total, mais au bout d'un certain temps, on s'accommode aisément de ce partenariat forcé...

Fusillez sans complexe

Pour sillonner l'espace intersidéral et démolir l'armada rivale, vous choisissez entre deux superbes croiseurs. Le premier, de couleur bleue, vous autorise à

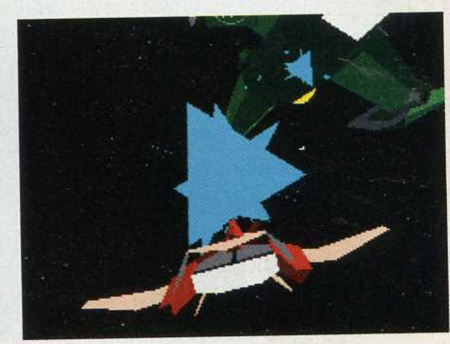
Le radar en bas de l'écran vous révèle avec exactitude combien d'ennemis se trouvent en face de vous et quelle est leur position.

batailler normalement : un laser destructeur pour anéantir les petits chasseurs, quelques bombes pour endommager les bâtiments plus résistants et un booster, sorte de turbo, vous propulsant à une vitesse vertigineuse. Le second chasseur offre un pilote automatique. Inutile, donc, de vouloir slalomer entre les gigantesques destroyers, ça se fait tout seul, c'est magique ! Votre mission, avec ce mode, consiste simplement à fusiller, fusiller, fusiller...

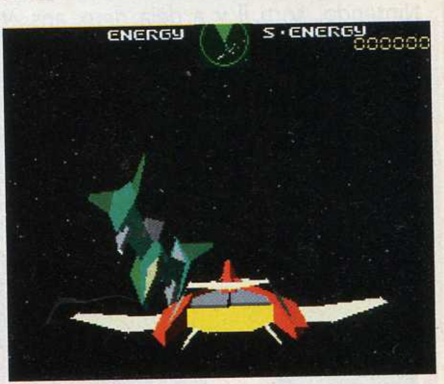
Un mot sur les quelques points obscurs qui méritent d'être cités. La plupart des énormes bases spatiales ne peuvent être détruites entièrement. On les contourne souvent pour éviter une flotte ou une escadrille ennemie. Les énormes points jaunes qui se trouvent sur leur « bec » sont des boucliers géants. Ils vous empêchent de les pénétrer ! Le radar en bas de l'écran vous révèle avec exactitude combien d'ennemis se trouvent en ➤

LE MODE DEUX JOUEURS...





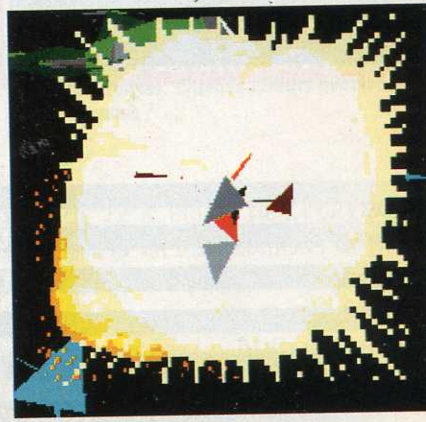




Un problème en ce qui concerne le mode deux joueurs. Shadow Squadron propose à deux players de lutter avec le même vaisseau. Le premier dirige l'appareil et le second se charge de détruire les flottes rivales. Si vous vous entendez parfaitement avec votre partenaire, vous avez une chance d'atteindre l'Eden promis facilement...



La vue en extérieure offre une visibilité accrue. Votre champ de vision s'élargit, vous apercevez mieux les traîtres ennemis susceptibles de jouer aux auto-tamponneuses avec vous...



Votre mission explose suite à l'attaque de l'escadrille adverse. Bientôt le Game Over !

face de vous et quelle est leur position. En ce qui les concerne, une seule chose à dire : ils sont programmés pour vous tuer. Une dernière chose, qui concerne les commandes de pilotage : c'est le nirvana. Pour aller en bas, on appuie vers le haut et vice versa. Comme dans toutes les simulations dignes de ce nom, ça répond au quart de tour. Ceux qui doutent de l'avenir de la 32X douteront-ils encore encore après avoir joué à Shadow Squadron ? Pour ma part, non. Il faut reconnaître que Starwing de Nintendo, sorti il y a déjà deux ans et demi, reste bien meilleur.

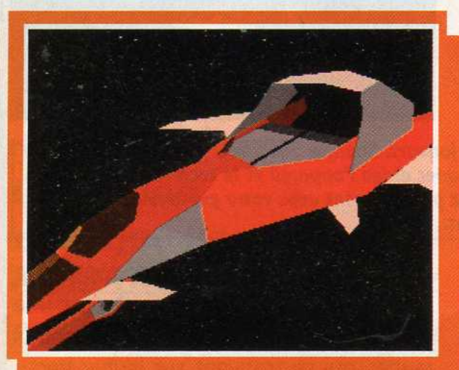
Un jeu prometteur

Plus de stages à explorer (dans plusieurs d'entre eux, des passages secrets à découvrir), possibilités de choisir un tracé différent (trois en tout et pour tout), plus de bonus, jouabilité peaufinée, musiques géniales, digits extraordinaires... « Y'a pas photo » entre ces deux simulations comme dit mon confrère Pascal Geille !

Ne négligeons cependant pas le fait que sur 32X, il n'existe pas beaucoup de jeux de ce genre. Il faut, comme dit la

Se frotter à un tanker de l'espace, c'est comme aller au cimetière par la grande porte. Les conseils de maître David sont toujours les meilleurs, souvenez-vous en !

Vous détruisez un ennemi à gauche, en voilà un autre à droite. Quelle chance incroyable ! Vous pouvez augmenter continuellement votre score...

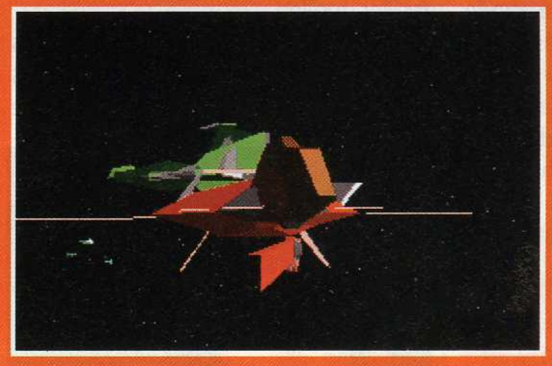


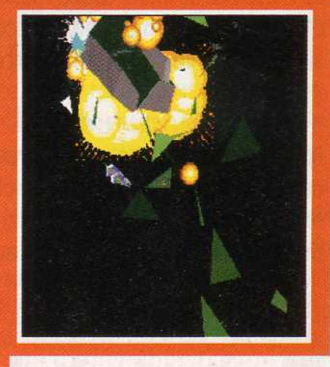
QUELLE EST VOTRE MISSION ?

Certes, la présentation de Shadow Squadron n'atteint pas la perfection ultime, mais elle a le mérite de nous éclairer quant à l'histoire du jeu. Une vilaine flotte ennemie, squattant paisiblement dans sa galaxie depuis des lustres, s'est dit qu'il est temps de rendre visite à tous ses copains les terriens. Sa technologie avancée et sa puissance de feu peuvent d'après elle tout arranger. Qui a raison, qui a tort ? Comme d'habitude, la réponse dans un prochain numéro !







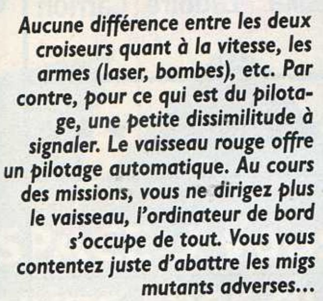


Editeur	Sega
Développeur	Sega
Distributeur	Sega
Support	Cartouche
Genre	Simulation
Nombre de joueur	2 joueurs
Prix et date de sortie	Environ 400 F

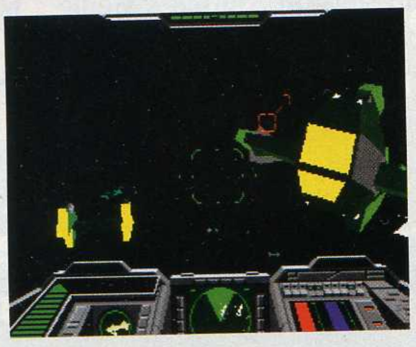
DEUX VAISSEAUX AUX QUALITÉS BIEN PARTICULIÈRES !







Aucune différence entre les deux croiseurs quant à la vitesse, les armes (laser, bombes), etc. Par contre, pour ce qui est du pilotage, une petite dissimilitude à signaler. Le vaisseau rouge offre un pilotage automatique. Au cours des missions, vous ne dirigez plus le vaisseau, l'ordinateur de bord s'occupe de tout. Vous vous contentez juste d'abattre les migs mutants adverses…





formule, laisser le temps au temps pour que Sega maîtrise parfaitement sa nouvelle technologie, dans le but de proposer les meilleurs jeux ! Beaucoup de joueurs ne comprennent pas pourquoi il n'y a pas de crédits supplémentaires pour continuer la partie lorsqu'on perd, pour quelles raisons les musiques ne cartonnent pas…

C'est normal, nous nous trouvons sur une console qui débute doucement, tout doucement. Amateurs de simulations spatiales et possesseurs de 32X, lorsque vous jouerez à Shadow Squadron, vous serez comme moi. Vous constaterez que Shadow Squadron n'est pas un hit mais un soft aux qualités indéniables, (missions haletantes, graphismes sympa, etc.), que détruire des myriades de vaisseaux est très amusant, voire jouissif. Bonardo, moi je vous le dis !

David Taborda.



Le Trace Mode filme vos terribles combats. Si vous le désirez, vous pouvez les revoir sous plusieurs angles. Quelles erreurs avez-vous donc commis ?

COUP DE POUCE !

Avant d'atteindre l'autre bout de la galaxie, où se cache le chef de l'armée ennemie, il vous faudra du temps et un acharnement incroyable. Pour vous faciliter la vie, CD Consoles, le magazine qui croque du jeu vidéo à pleines dents, vous donne un renseignement qui vaut son pesant d'or : avec l'un des boutons du paddle (tout dépend de votre config), vous rendez votre vaisseau plus rapide.
Il se déplace si vite que les chasseurs ennemis n'arrivent pas à le poursuivre. Hélas, on ne dispose pas de ce gadget à volonté…

Shadow Squadron



VERDICT

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★
GRAPHISMES	★★
SON	★
POTENTIEL	★★

Possesseurs de 32 X, et fans de *La Guerre des Étoiles*, la dernière des simulations de maître Sega, Shadow Squadron, n'attend que vous ! Elle ne tient pas la comparaison avec Starwing en ce qui concerne les graphismes ou l'intérêt général. Mais pour shooter des centaines de destroyers stellaires, no problemo !

La rédaction a noté la sélection



Le Hit du mois, c'est Puzzle Bobble !

Plus débile que Puzzle Bobble… C'est sûrement pour ça qu'on n'arrête plus d'y jouer depuis trois semaines.

LES EXCITÉS / LES EXCITANTS	Thomas François	Yohann Morin	David Taborda	Marco Verocaï	Sylvie Sotgiu	Pascal Geille	David Msika	Frank Ladoire	José Carrion
Astal SATURN	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★
Chaotix 32X	★	★★	★	★★	★★★	★	★★	★★	★★
Gunners Heaven PLAYSTATION	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★
Jumping Flash PLAYSTATION	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★
Puzzle Bobble NEO GEO CD	★★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Shadow Squadron 32X	★	★	★	★	★★	★	★	★★	★
Slam'n Jam 95 3DO	★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★	★	★★★★	★★★★	★★★★★
Super Turrican 2 SNES	★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	★	★★★	★★★	★★

ESPACE 3 *games*

Rendez-vous le 17 juin 95 128, Bd Voltaire PARIS 12ème

ESPACE 3 vous ouvre les portes de l'univers du jeu vidéo le 17 juin 95. Vous y trouverez un écran géant, des bornes d'arcade et toutes les consoles en démo sur des écrans vidéo.

ESPACE 3 vous propose des milliers de jeux neufs moins cher que de l'occase :

99 F
SUR SNIN
STAR WING
SOCCER
R-TYPE

149 F
SUR MD
MR NUTZ
LOTUS 2
ETERNAL CHAMPION

199 F
STARGATE
NBA LIVE 95
MICKEY MANIA
PITFALL
SYNDICATE
HYPER VOLLEYBALL

299 F
SUR SUPER NINTENDO
NBA JAM TE
WWF
SUR SNIN ET MD
FIFA 95
SUR SUPER FAMICOM
FATAL FURY SPECIAL
DBZ 3





De nombreux cadeaux, vous attendent pour l'ouverture d'un nouveau magasin : T-Shirt et articles DBZ, pin's, manettes, etc.

Nouveau magasin ESPACE 3 128, Bd Voltaire Paris 12ème (M° Voltaire) ☎ 43.45.93.54

Solution Alien vs Predator

TROISIÈME PARTIE (FIN)

Enfin, grâce aux conseils de nos amis du belgian Aliens Quadrilogy Fan Club, vous allez pouvoir échapper aux aliens qui infestent ce jeu. Dans cette dernière partie, version scénario marine, vous allez pouvoir régler une fois pour toute le compte de cette immonde Reine Alien. À vos Smart Guns et n'épargnez personne !

SUIVEZ-LE GUIDE

- A Ascenseur
- Medikits
- Laissez-passer
- Sauvegardez ici !
- Oeufs
- Smart Gun

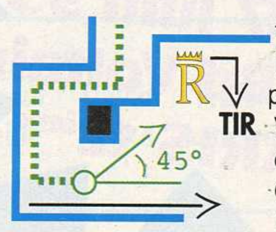
HUITIÈME PHASE (SUITE) : LE VAISSEAU ALIEN.

54. (Cf. plan A). L'écran d'information sera sans cesse parasité. Évitez d'utiliser en permanence la carte fournie en surimpression. Elle cache la venue foudroyante des « araignées ». Demandez à un collègue de surveiller le détecteur de mouvement. Apprenez à jongler avec votre équipement selon le schéma suivant :
Aliens groupés en file indienne : Flamer ;
Aliens proches : Pulsez Rifle ;
Aliens éloignés : Shotgun ;
œuf isolé : Shotgun ;
œufs : Flamer ;
Reine Alien : Smart gun.

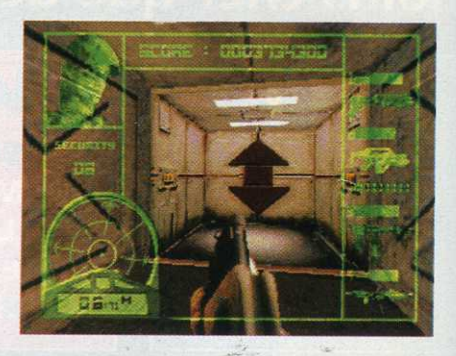
55. La zone hachurée n'offre aucun intérêt. Les repères « Pu », « Sh », « Sm » et « Gz » donnent la position des chargeurs des différentes armes. Chaque bifurcation de ce niveau s'avère un piège tactique.

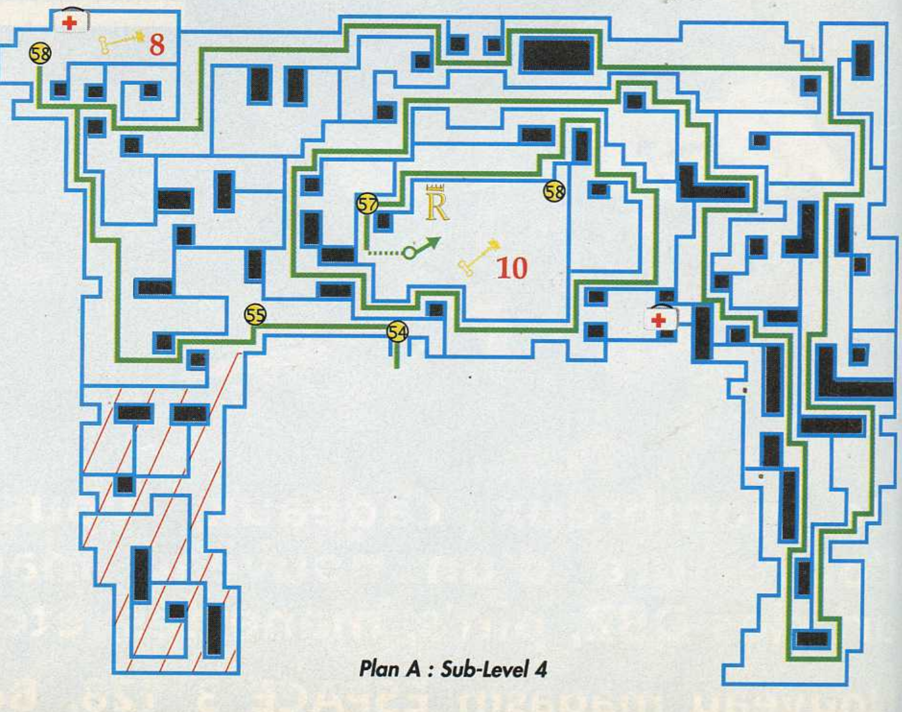
56. Malgré une longue enquête, l'utilité du laissez-passer n°8 reste un mystère. Une porte de sécurité 8, dissimulée dans le dédale que constitue la station Golgotha, protège sans aucun doute le laissez-passer n°9 mais nous ne l'avons pas découverte. Suivez désormais l'itinéraire jusqu'à l'antichambre royale. Gardez tous vos sens en éveil.

57. Ne pénétrez sous aucun prétexte dans la loge royale : elle contient une multitude d'œufs prêts à éclore. La reine se dissimule derrière le mur gauche du dernier couloir. Positionnez-vous en face du seul accès en retrait. Effectuez une rotation de 45° vers la gauche (Cf. Plan B). Accomplissez ensuite un déplacement latéral (pavé directionnel +C) vers la droite. Restez sur le seuil de l'antre de la bête. Le déplacement latéral doit être lent, voire très lent. La Reine apparaîtra alors. Videz par touchette le Smart Gun. Reculez. Recommencez le cérémonial. S'il le faut, videz le Pulse Rifle. Ne tirez que pour toucher. L'opération prendra un certain temps mais la Reine finira par s'écrouler. Engouffrez-vous dans la pièce, muni du lance-flammes, et arrosez de

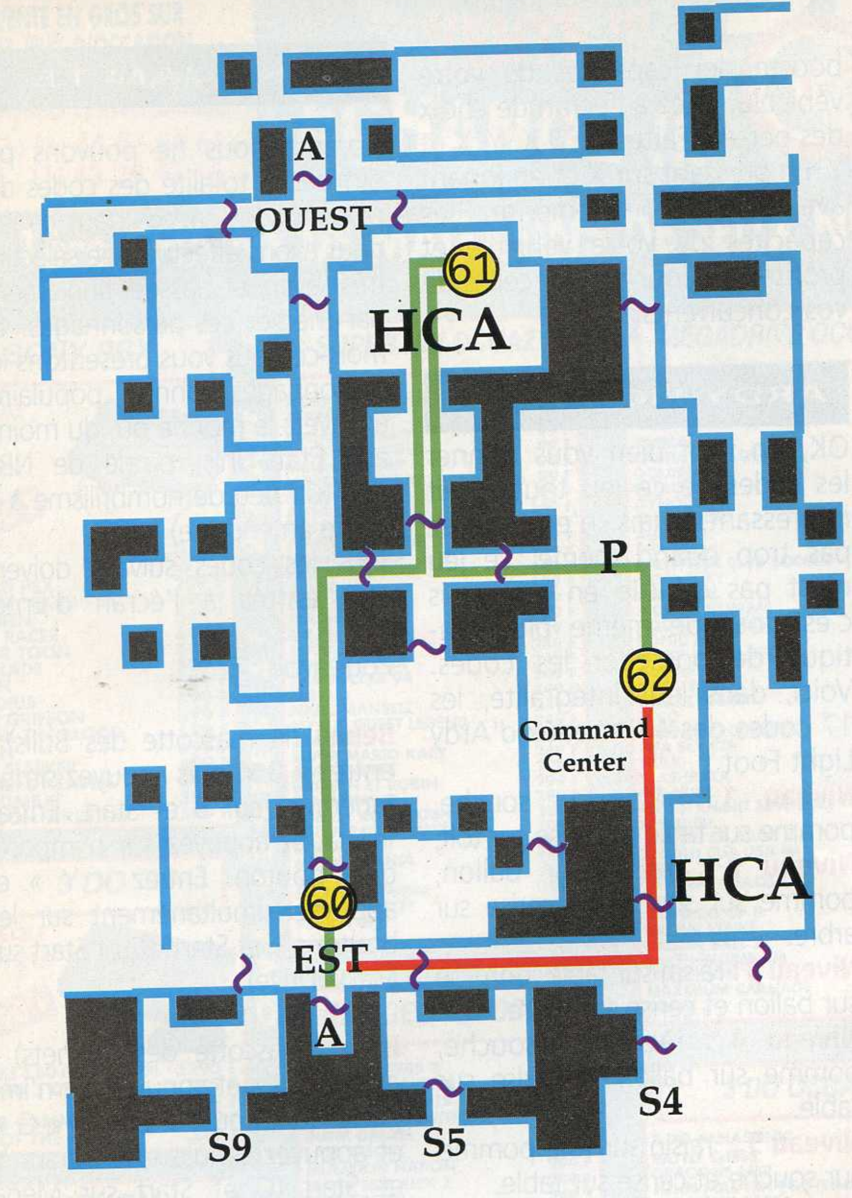


Plan B

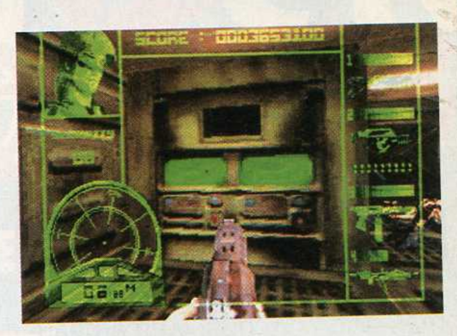




Plan A : Sub-Level 4



Plan C : Sub-Level 2



Neuvième Phase - Évacuation et autodestruction.

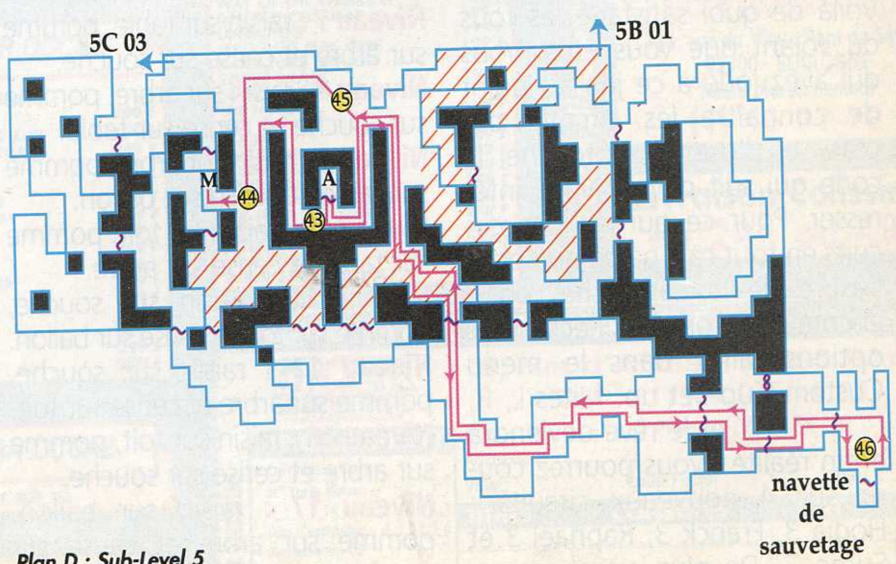
59. Montez vers le Sub-Level 2 (si possible bien armé : un dernier Predator vous attend !).

60. (Cf. plan C) Prenez à droite. Nettoyez le couloir jusqu'à la première porte de sécurité 9. Rebroussez chemin sans pénétrer dans le command Center. Engagez-vous dans le grand couloir transversal qui divise le niveau. Fran-chissez la première porte à votre droite.

61. Armez votre Smart Gun. Gardez-le actif. Entrez dans le command Center. Mitraillez le Predator et tous les Aliens. Assurez-vous maintenant que l'itinéraire est sûr (du command Center à la navette de sauvetage du Sub-Level 5 /Secteur Est). Activez l'ordinateur central, programmez l'autodestruction puis prenez la fuite. Attention, les gyrophares d'alarme s'enclencheront et tous les décors vireront au rouge. Il sera alors très difficile de s'orienter. Dirigez-vous vers l'ascenseur Est. Descendez au Sub-Level 5 (Cf plan D) et rejoignez la navette. Activez l'ordinateur de bord et programmez l'éjection (le tout en 2 minutes). Le générique de fin défilera alors.

napalm les kyrielles d'œufs. Courez vers le laissez-passer n°10 (celui qui lance l'autodestruction) et récupérez-le ! Ne perdez pas une seconde : la Reine est seulement groggy et peut se réveiller à tout instant et tenter de vous barrer le passage.

58. Disposez d'un niveau de santé d'au moins 40 % ! Une longue succession de flaques d'acide obstrue les couloirs du vaisseau. La retraite sera longue. Une fois l'ascenseur Ouest du Sub-Level 5, sauvegardez puis poursuivez. L'unité chirurgicale du Med Lab du Sub-Level 4 (Cf plan A) restaurera votre niveau de santé. Le laissez-passer n°10 autorise la guérison complète du sujet. Rejoignez l'armurerie (47, Cf CDC n°7). Armez-vous. Sauvegardez dans l'ascenseur Est.



Plan D : Sub-Level 5

SUPER NINTENDO

SINK OR SWIM

100 niveaux dans ce jeu. Pas mal, non ? Vu qu'il y en a beaucoup et que vous ne pouvez avoir les password que tous les 5 niveaux, on va être sympa et vous envoyer dans les dents la liste des codes :
Niveaux 06-10 : Crumbs
Niveaux 11-15 : Jumped
Niveaux 16-20 : Jigsaw
Niveaux 21-25 : Warsaw
Niveaux 26-30 : Banana
Niveaux 31-35 : Oyster
Niveaux 36-40 : Tennis
Niveaux 41-45 : Island
Niveaux 46-50 : Crater
Niveaux 51-55 : Dennis
Niveaux 56-60 : Paddle
Niveaux 61-65 : Fatman
Niveaux 66-70 : Summer
Niveaux 71-85 : Clouds
Niveaux 76-80 : Kebabs
Niveaux 81-85 : Lizard
Niveaux 86-90 : Silver
Niveaux 91-95 : Bridge
Niveaux 96-100 : Record

STREET RACER

Voilà de quoi satisfaire les fous du volant que vous êtes. Vous qui avez joué à ce jeu au point de connaître les circuits par cœur et d'user la cartouche, le code qui suit devrait vous intéresser. Pour ce qui est des circuits en tout cas, parce que pour l'usure de la cartouche, on a encore rien trouvé. À l'écran des options, allez dans le menu Custom Cup Set up. faites L, R, L, R, X et Y et le rêve deviendra enfin réalité : vous pourrez courir sur 4 nouveaux circuits : Hodja 3, Franck 3, Raphaël 3 et Sumo 3. De plus, vous pouvez booster les capacités de votre véhicule. Allez à l'écran de choix des persos. Faites X, Y, X, Y, X et Y. En pressant sur X et en jouant avec la croix, augmentez les capacités de votre véhicule et profitez en pour baisser celles de vos concurrents.

ARDY LIGH FOOT

OK, on veut bien vous donner les codes de ce jeu tout à fait intéressant, mais n'en abusez pas trop quand même. Le jeu n'est pas difficile en soi, mais c'est tout de même plus pratique de posséder les codes. Voici, dans leur intégralité, les 17 codes des 17 niveaux d'Ardy Light Foot :
Niveau 1 : raisin sur souche, pomme sur table et cerise sur toit.
Niveau 2 : raisin sur ballon, pomme sur souche et cerise sur arbre.
Niveau 3 : raisin sur table, pomme sur ballon et cerise sur arbre.
Niveau 4 : raisin sur souche, pomme sur ballon et cerise sur table.
Niveau 5 : raisin sur toit, pomme sur souche et cerise sur table.
Niveau 6 : raisin sur toit, pomme sur arbre et cerise sur ballon.
Niveau 7 : raisin sur table, pomme sur arbre et cerise sur souche.
Niveau 8 : raisin sur arbre, pomme sur souche et cerise sur table.
Niveau 9 : raisin sur arbre, pomme sur table et cerise sur ballon.
Niveau 10 : raisin sur toit, pomme sur table et cerise sur arbre.
Niveau 11 : raisin sur souche, pomme sur toit et cerise sur ballon.
Niveau 12 : raisin sur souche, pomme sur arbre et cerise sur toit.
Niveau 16 : raisin sur toit, pomme sur arbre et cerise sur souche.
Niveau 17 : raisin sur ballon, pomme sur arbre et cerise sur souche.

N.B.A JAM T.E.

Comme nous ne pouvons pas diffuser la totalité des codes des personnages cachés dans ce jeu, nous avons effectué une sélection très sévère et classée, finalement, par thèmes ces personnages. Ce mois-ci, nous vous présentons les personnages connus, populaires à travers le monde ou, du moins, aux États-Unis, patrie de NBA Jam (un peu de nombrilisme à la sauce américaine) !
Tous les codes suivant doivent être entrés à l'écran d'Enter Initials.
Pour avoir :

Benny (la mascotte des Bulls) : entrez « B », puis appuyez simultanément sur B et Start. Entrez « N » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « Y » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start. (C et Start sur Mega Drive)

Hugo (mascotte des Hornets) : entrez « H » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « G » et appuyez simultanément sur Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « O » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start.

Crunch (la mascotte des Timberwolves) : entrez « C » et appuyez simultanément sur A et Start. Entrez « R » et appuyez simultanément sur B et Start. Entrez « N » et appuyez sur n'importe quel bouton.

Gorilla (la mascote des Suns) : entrez « G » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « O » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start. Entrez « R », puis appuyez simultanément sur B et Start.

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

SONY PSX

CONSOLE SONY PSX PAL
3490 F



JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD PSX	299 F
TOSHIBEN	549 F
RIDGE RACER	549 F
MOTOR TOON	549 F
STARBLADE	599 F
RAIDEN	599 F
PARODIUS	599 F
SPACE GRIFFON	599 F
KILLEAK THE BLOOD	599 F
TEKKEN	599 F
DARK STALKER	599 F
GUNNERS HEAVEN	599 F
ACE COMBAT	599 F
POLYGON WRESTLER	599 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10
3290 F



CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
JOYPAD 3 DO	249 F
GEX	349 F
WING COMMANDER 3	349 F
RISE OF THE ROBOT	349 F

SATURN

CONSOLE SEGA SATURN PAL
3490 F





JOYPAD SATURN	299 F
MEMORY CARD	299 F
CLOCK WORK NIGHT	399 F
VIRTUA FIGHTER	449 F
DAYTONA USA	549 F
PANZER DRAGON	549 F
VICTORY GOAL	549 F
SIDE POCKET 2	549 F
ASTAL	549 F
GOTHA	549 F
SHINOBI	549 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 2 JOYPAD
2990 F



KING OF FIGHTERS 94	399 F
STREET HOOP	399 F
VIEW POINT	399 F
GALAXY FIGHT	399 F
FATAL FURY 3	399 F

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTES ET GARANTIS

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADDAMS FAMILY	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
BLACK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE ROI LION	299 F
MICKEY MANIA	299 F
NBA JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

NEO GEO CD OCCAZ

AERO FIGHTERS 2	249 F
FATAL FURY SPECIAL	249 F
SAMOURAI SPIRITS	249 F
ART OF THE FIGHTING 2	299 F
DUNK DREAM	299 F
LAST RESORT	299 F
MUTATION NATION	299 F
SUPER SIDE KICK 2	299 F
TOP HUNTER	299 F
WORLD HEROES 2 JET	299 F

JAGUAR OCCAZ

CONNSOLE JAGUAR + 1 JEU	890 F
JAGUAR CONTROLEUR	199 F
ALIEN US PREDATOR	249 F
BRUTAL	249 F
BUBSY	249 F
CHECKERED FLAG	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F
DINO DUDES	249 F
KASUMI NINJA	249 F
RAIDEN	249 F
CANNON FODDER	299 F
DOOM	299 F
DRAGON	299 F
IRON SOLDIER	299 F
WOLFENSTEIN	299 F
ZOOL	299 F

SATURN OCCAZ

LISTE SUR TEL

PSX OCCAZ

LISTE SUR TEL

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
GYNOUG	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COOL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FIFA SOCCER	199 F
HULK	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
SHAQ FU	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
WORLD CUP USA 94	199 F
ZOOL	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
FLINK	249 F
MONACO GP II	249 F
URBAN STRIKE	249 F
DRGON BALL Z	299 F
EARTH WORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
MAXIMUM CARNAGE	299 F
SONIC 3	299 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC	1990 F
BATTLE CHESS	149 F
DRAGONS LAIR	149 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	149 F
JURASSICK PARK	149 F
PEBBLE BEACH GOLF	149 F
MEGA RACE	149 F
SHADOW	149 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
DEMOLITION MAN	199 F
LEMMINGS	199 F
MAG DOG MAC CREE	199 F
MONSTORS MANOR	199 F
SEWER SHARK	199 F
SHOCK WAVE	199 F
THE HORDE	199 F
FIFA	249 F
JAMMIT	249 F
QUARANTINE	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
ROAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
THE NEED FOR SPEED	249 F
THEME PARK	249 F
RETURN FIRE	299 F
STAR BLADE	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue
  date d'expiration
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

Nom : . . . . .Prénom : . . . .
Adresse : . . . .
Ville : . . . . .Code Postal : . . . . .Tél : . . . .

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 938388268

CD C 06/95

Bill Clinton : entrez « C » et appuyez simultanément sur A et Start. Entrez « I » et pressez n'importe quel bouton. Entrez « C » et appuyez simultanément sur B et Start.

Hilary Clinton : entrez « H » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « C » et pressez simultanément B et Start. Entrez un espace et appuyez sur n'importe quel bouton.

Prince Charles : entrez « R « et appuyez simultanément sur B et Start. Entrez « O » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « Y » et appuyez sur n'importe quel bouton.

Heavy D. : entrez « H » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « V » et pressez n'importe quel bouton. Entrez « Y » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start.

Fresh Prince : entrez « W » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « I » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « L » et appuyez sur n'importe quel bouton.

Jazzy Jeff : entrez « J » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et A sur la Mega Drive). Entrez « A » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « Z » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start.

Mike D. : entrez « M » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « K » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « D » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive).

Adrock : Entrez « A » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « D » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « R » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start.

M.C.A. : entrez « M » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start. Entrez « C » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start. Entrez « A » et appuyez sur n'importe quel bouton.

Frank Thomas : entrez « S » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start. Entrez « O » et pressez n'importe quel bouton. Entrez « X » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start.

Larry Bird : entrez « B » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « R » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « D » et appuyez simultanément sur les boutons B et Start.

Randall Cunningham : entrez « P » et pressez n'importe quel bouton. Entrez « H » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « I » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive).

Turmell : entrez « M » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « J » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « T » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start.

Rivett : entrez « R » et appuyez sur n'importe quel bouton. Entrez « J » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « R » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive).

Divita : Entrez « S » et appuyez simultanément sur les boutons A et Start. Entrez « A » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « L » et appuyez sur n'importe quel bouton.

Blaze : Entrez « B » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive). Entrez « L » et pressez n'importe quel bouton. Entrez « Z » et appuyez simultanément sur les boutons Y et Start (C et Start sur Mega Drive).

Ce n'est pas tout, puisqu'on vous parle de NBA Jam T.E., autant aller jusqu'au bout ! Vous pouvez, si vous le désirez, jouer avec la All-Star Team ! Pendant l'écran de sélection de jeu (où il y a inscrit : Head-to-head, Team Game, Practice et Option), faites Y, Haut, Bas, B, Left, A, Droite, Bas et Start. Si vous avez correctement effectué la manœuvre, le jeu sélectionne automatiquement le mode Team Game. Ensuite, à l'écran sur lequel vous devez rentrer votre nom, entrez J, A et M (« JAM », quoi !). Les statistiques indiquant que vous avez battu les 27 équipes de la NBA apparaissent et sur l'écran de sélection des équipes, vous aurez la possibilité de choisir des All Star Teams au lieu de Rookie Teams. Ces équipes possèdent les meilleurs caractéristiques (meilleurs au tirs à trois points, aux lancers-francs, etc.) et vous permettent de vous défouler sur des équipes largement moins fortes que la vôtre.

La boutique pour

ATTITUDES



Juke box range CD

1290 F

Le premier rangement intelligent pour vos compact-disques. Stockage anti-poussière de 200 CD. Sélection instantanée par affichage numérique de la position du disque. Extraction du CD en douceur par un mécanisme de nettoyage incorporé. Effet spécial grâce à un éclairage intégré. Livré avec répertoire alpha-numérique. Possibilité de fixation murale. Coloris : noir, anthracite, blanc.

• Réf. Noir : A505, Anthracite : A505 A, Blanc : A505 B

Le Laguiole fait son cinéma ! Édité en série limitée, ce Laguiole de collection rend hommage au centenaire du cinéma. La lame est en acier inox, le manche en étain et plomb patiné à la main, façon vieil argent. Le manche est gravé sur deux faces : d'un côté l'illustration d'un train, thème du premier film de cinéma en mouvement, de l'autre, le sigle commémoratif. Un très bel objet.

Réf. : A605

349 F

Laguiole 100 ans du cinéma

Un concept novateur dans la gestion du quotidien. Avec l'organiseur vocal, pour organiser votre vie privée et professionnelle, il suffit de le dire ! C'est le premier organiseur de poche à commande et restitution vocale. Cet ordinateur qui tient dans la paume de la main reconnaît votre voix, comprend vos instructions, répond et affiche, sur simple commande vocale, tous les renseignements dont vous avez besoin.

• Réf. : A601



1490 F

Organiseur vocal

Toute l'ambiance des casinos dans votre main ! Les règles authentiques de mise et de paiement, doublées d'un effet sonore quand la roulette tourne, si vous gagnez ou vous perdez. Partagez toute l'excitation du jeu avec deux de vos amis (paris acceptés de 1 à 3 joueurs). Affichage digital gérant des mises et des gains.

• Réf. : A504



390 F

Roulette électronique

ATTITUDES Bon de commande à renvoyer avec votre paiement à ATTITUDES, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

ATTITUDES en direct : Tél. : (16-1) 43 72 16 47 - Fax : 40 24 11 08

NOM .... PRÉNOM ....

N° ..... RUE ....

CP .... VILLE ....

ADRESSE DE LIVRAISON, SI DIFFÉRENTE

N° ..... RUE ....

CP .... VILLE ....

Carte Bleue ❑ N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire fin : |_|_|_|_|

Chèque Bancaire ❑
Chèque Postal ❑ } à joindre à votre commande à l'ordre d'ATTITUDES

Contre remboursement et envoi recommandé ❑ Frais selon taxes en vigueur

MA COMMANDE PERSONNELLE — En caractère d'imprimerie SVP — Emballage cadeau cochez ici

Qté	Réf.	Désignation	▼	Prix U.	TOTAL
1 cadeau Surprise dès votre 3è ligne de commande					GRATUIT
			Participation aux frais de traitement et Assurance.		39 Frs*
			TOTAL DE MA COMMANDE		

Mode de paiement « j'autorise à débiter mon compte »
cocher ou compléter les cases de votre choix

Nom : **Date :** **Signature :**

* Sauf produit volumineux indiqué par une * sur le catalogue.

NEO GEO (CD)

FATAL FURY 3

Voici la liste complète des Supers de chaque personnage. Vous ne pouvez les utiliser que lorsque la barre d'énergie est rouge et clignote. Bonne éclate !

Terry Bogard : Power Geyser> Bas, Bas-Gauche, Gauche, Bas-Gauche, Droite + CD

Andy Bogard : Cho Reppa Dan> Maintenez Bas, puis Bas-Droite, Droite + CD

Joe Higashi : Screw Upper> Droite, Gauche, Bas-Gauche, Bas, Bas-Droite + CD

Mai Shiranui : Cho Hissatu Shinobi-Bashi> Droite, Bas-Gauche, Droite + CD

Geese Howard : Raging Storm> Bas-Gauche, Droite, Bas-Droite, Bas, Bas-Gauche, Gauche, Bas-Droite + CD

Mochizuki Sokaku : Ikazushi> Droite, Bas-Droite, Bas, Bas-Droite, Droite + CD

Blue Mary : Mary Typhoon> Maintenez Bas-Gauche, puis faites Bas, Bas-Droite, Droite, Haut-Droite + BD

Bob Wilson : Dangerous Wolf> Bas, Bas, Bas + BCD

Franco Bash : Armageddon Buster> Droite, Bas-Droite, Bas, Bas-Gauche, Gauche + CD

Hon-Fu : Kadenzer's Phoenix> Bas, Bas-Gauche, Gauche, Bas-Gauche, Droite + BD

Le mois prochain, c'est promis-jur &-craché, vous aurez droit aux contrôles des boss et à la révélation des Mega Supers (!!!).

MEGA DRIVE

TRUE LIES

Parce que ce jeu est très difficile, parce que vous pleurez de rage à chaque fois que vous utilisez votre dernier continue, voici venir les codes qui vous rendent invulnérable, vous procurent les armes infinies et vous téléporte à tous les niveaux du jeu ; tous les codes doivent être entrés à l'écran de Password :

Vies infinies : BGLVS
Armes infinies : BGWPNS
Continues infinis : BGGRLY
Niveau 2 : BRHFJRP
Niveau 3 : TSNJMLC
Niveau 4 : CQLGFNZ
Niveau 5 : DBZJJMY
Niveau 6 : JBZNKGN
Niveau 7 : FKPKLHK
Niveau 8 : NMTJSKC
Niveau 9 : KYNCRYM

EARTHWORM JIM

Saviez-vous que cette version d'EJ sur Mega Drive (comme sur SNES, d'ailleurs) est bourrée de cheats. Certains sont utiles, d'autres moins. En voici donc un de chaque pour que vous vous en rendiez mieux compte :

- Pour avoir le plein de munitions : faites pause puis A, B, B, B, C, A, C et C.
- Pour avoir la joke de Dave Perry himself, celle qui vous fait quitter le jeu :

Faites A, C, C, A, B, B, A, et C puis vous entendrez une sonnerie. Faites alors A, A, C, C, A, B, B, A et C puis A, A, C, C, A, B, B, A, C et enfin A, A, C, C, A et B. Facile, non ? ! J'me demande si le bouton « reset » n'a pas été prévu pour palier à ce genre de problème m'enfin si ça vous amuse…

RISTAR - THE SHOOTING STAR

Il existe tout un tas de mode de jeu dans Ristar ! Par exemple, vous pouvez affronter tous les boss à la suite, sélectionner votre niveau et bien d'autres choses ! Allez dans l'écran où vous devez rentrer un code et tapez :

Stage Select (pour aller dans tous les niveaux) : ILOVEU

Boss Rush Mode (pour affronter tous les boss d'affilé) : MUSEUM

Copyright Info (pour ouvrir une page explicative sur les droits du jeu) : AGES

Insane Difficulty Level (un niveau dont la difficulté est incroyablement élevée) : SUPER

Onchi's Music System : MAGURO

Time Attack Mode (pour améliorer votre temps durant les niveaux) : DOFEEL

3DO

QUARANTINE

Voici les différents codes de ce jeu. Ainsi vous passerez les niveaux plus facilement :

Niveau 2 : 98645782
Niveau 3 : 89962254
Niveau 4 : 54185654
Niveau 5 : 92146125
Niveau de Fin : 33289642

ABONNEMENT

CD CONSOLES

OFFRE D'ABONNEMENT

1 an à CD Consoles

PRIX EXCEPTIONNEL !



ABONNEMENT
1 AN
190F SEULEMENT
AU LIEU DE ~~330F~~

SOIT 140F D'ÉCONOMIE OU PLUS DE 42% DE REMISE IMMÉDIATE SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PAS FOU, je m'abonne à CD Consoles pour 1 an au tarif préférentiel de 190F (étranger 310F) au lieu de 330F

Nom : .... Prénom : .... Date de naissance : .... / .... / ....

Adresse : ....

....

Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : .... Pays : ....

Je paye par : ❑ chèque bancaire ou postal ❑ virement postal (obligatoire pour l'étranger)

❑ carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| expire fin : ...

Date : .... / .... / 1995 Signature des parents pour les mineurs :

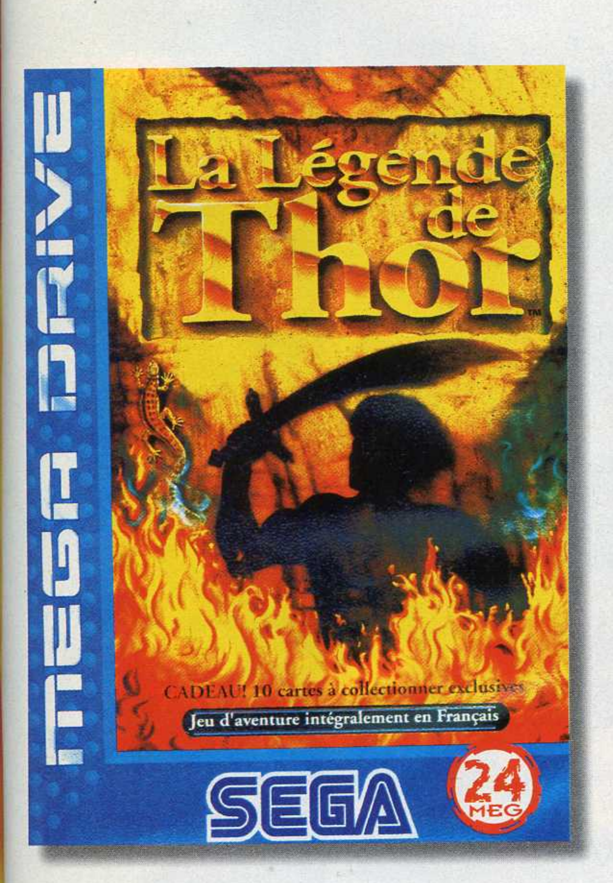
❑ Je désire une facture

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

CD Consoles - Service abonnement - 36, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60

KO8

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour !





Chaque mois, Carrefour crée l'événement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

avec Carrefour je positive !







Vends sur SFC : Mario All Stars : 290 F. Act Raiser : 200 F. FZero : 200 F. Contacter Cédric. Tél:16.35.60.25.23

Vends 3DO FZ1 + 2 Pads + 12 Jeux pour 3300 F. Contacter Anthony. Tél:1.48.29.15.56

Échange Jeux SPN. Vends M.S.I + L3D + Pistolet + 7 Jeux. 200 F. à débattre. Tél:1.64.68.11.15

Vends NG + Side Kick 2 + 2 Manettes + MCard + Combo Av + Cartes. Tout en TBE. Urgent. Prix à débattre. Tél. après 19 H. Tél:16.79.72.83.97

Vends Jeux 3DO (Return Fire...) + 1 Manette. Tél:1.60.07.16.09

Vends ou Echange sur 3DO Powers King, Don Gridders Vr, Stalker Rebel. Tél:16.43.45.94.63

Vends Saturn + 2 Manettes + Panzer Dragon + Victory Goal : 4000 F. Tél:1.30.55.37.21

Vends 3DO + 18 Jeux (Road Rash, Theme Park...) + 2 Manettes + 1 Pistolet. Le tout : 7500 F. Tél:1.45.94.12.61

Échange sur 3DO Gex Contre Road Rash ou Vends Gex : 280 F. Tél:16.78.05.08.80

Vends SNin + Mario All Stars + Nintendo Scope + 1 Manette : 800 F. Tél:1.43.51.18.98

Échange sur MCD : After Burner 3 ou Mortal Kombat Contre Silpheed ou Texas Zero. Tél. après 17 H. Tél:16.42.29.01.57

Échange sur MD Kid Chameleon, Robocop VS Terminator, Zombies. Contacter Magali. Tél:16.82.25.52.78

Échange, Vends, Achète Jeux sur 3DO Région Lyonnaise. Tél:16.78.59.26.26

Association Loi 1901 sur Toulon - Hyères : Échanges Tournois. Tél. après 19 H. Tél:16.94.38.81.97

Vends 3DO + Need for Speed + SF2X + Alone in the Dark +Total Eclipse + CrashN'Burn... 2300 F. Tél:1.45.87.09.43

Vends 3DO Pal/NTSC + 6 Jeux + 3 Pads Infra Rouge TBE : 4000 F. Tél:1.60.20.17.12

Vends 3DO + 4 CD (Fifa 95, Gex) + 2 Manettes : 3200 F. Le tout sous Garantie. (Janvier 95 à Janvier 96). Tél:1.43.78.00.43

Vends MD1 + 32X + VR + Star Wars + Dune 2 + Earthworm Jim : 2500 F. Tél:16.33.83.74.20

Vends Jeux PSX Toshinden : 450 F. Contacter Sliman. Tél:1.60.29.70.03

Vends Jeux SN : SF2 Turbo, Super Tennis... et Autres entre 100 F. et 150 F. Tél:1.40.30.12.67

Achète Theme Park, NHLPA 95, SSF2, Dynamite Headdy + Jeux 32X. Echange possible contre mes Jeux. Tél:16.21.53.82.53

Vends MD + 7 Jeux (MK2) + MCD + 6 Jeux + MD 32X + VR Deluxe + 4 Manettes (2 A. P. Stick). Le Tout : 4000 F. (Valeur sup. à 10000 F.). Tél:16.68.33.31.89

Vends MD + 4 Nouv. + 3 Pads + Fifa 3DO. Achète Neo Geo CD2. Contacter Claude. Tél:1.30.58.29.76

Vends Kasumi : 200 F. ou Jaguar + 2 Manettes + 2 Jeux : 1600 F. Vends NEC + 4 Joys + Bomb : 400 F. Tél:16.57.43.59.84

Stop Affaire ! Vends 3DO FZ10 + Jeux : 3000 F. Tél:1.48.65.07.61

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES
Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :
PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.
Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : ....
Code postal : .... **Ville :** ....
Numéro de téléphone : ....
J'ai une ❑ SUPER NINTENDO ❑ MEGA DRIVE ❑ JAGUAR ❑ 3DO
❑ **AUTRE :** ....
Département : ❑ VENTE ❑ ACHAT ❑ ÉCHANGE
Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).
Titre de votre annonce
CD CONSOLES

JAGUAR

JAGUAR 64 BIT
le système le plus puissant du monde vous ouvre les portes du jeu total !

1390 F

1290 F

Accrochez-vous ! Vous allez découvrir les jeux les plus spectaculaires, les animations les plus sophistiquées et pouvoir pénétrer dans le monde fantastique du HIGH-TECH, sans pulvériser votre budget : 1 290 F !

Avec son **lecteur CD Double Vitesse** (1 390 F), la **jaguar** vous permet d'accéder à la puissance des nouvelles technologies (790 MEGA) : Jeux en tête à tête, jeux via modem, jeux en réseau, jeux à la carte et réalité virtuelle.

JAGUAR
un choix de jeux incomparables ! Déjà plus de 30 titres disponibles.

Des jeux qui sont des exclusivités ou des versions de best-sellers du monde entier jugées comme les meilleures par toute la presse spécialisée.

Et **plus de 70 titres, cartouches et CD,** en cours de développement ... Votre **jaguar** va vous en faire voir de toutes les couleurs !

JAGUAR 64 BIT
c'est une affaire de spécialistes !

La **jaguar** est une console de jeu d'une nouvelle génération qui vous procurera des sensations extraordinaires. Venez la découvrir chez votre spécialiste !



Distributeur officiel ATARI

Revendeurs spécialisés, contactez nous !
Tél. : (1) 34 66 93 06 - Fax : (1) 34 66 93 07